

**CONCURS**

**CÂȘTIGĂ**

**1 JOC  
ORIGINAL**

**RUSH FOR BERLIN**

ISSN: 1454-9964

SEPTEMBRIE 2006 NR. 71/ ANUL VII PREȚ 13,50 RON

# PC Gamers

**2** 100 PAGINI  
CD-uri

**JOC FULL**

**EXCLUSIV ÎN ROMÂNIA**

**GUILTY GEAR X2 RELOAD**

**APĂRUT PE PC**

**ÎN IANUARIE**

**2006**

**SPECIAL Sex'n'Games**

**PARTEA a III-a și ultima!**



Mai mult decât o conferință de presă,  
cafeneaua id Software și-a deschis porțile

**MEGA-AVANPREMIERĂ**



**AVANPREMIERĂ**

# Command & Conquer 3



Crește miza cu noul capitol din istoria curselor ilegale La picnic cu saucienii într-un RTS inovator!



# Dezlănțuie internetul la viteza luminii.

FIBER LINK – NOUA TA CONEXIUNE  
INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: **10 MB/S**  
ÎN ORAȘUL TĂU ȘI **2 MB/S** ÎN INTERNET

# fiberlink

## Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?

- Stabilitate și fiabilitate garantate de noua soluție tehnică bazată pe fibră optică.
- Super-viteză de transfer, până la **2 Mb/s în internet**.
- Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din orașul tău, până la **10 Mb/s** – viteze de **40 de ori mai mari** decât cele cu care te-ai obișnuit până acum.
- Abonamente începând cu 9 USD/lună.
- Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament – până la 2200 minute naționale lunare **GRATUITE** în rețelele de telefonie fixă și 30 de minute **GRATUITE** în rețelele de telefonie mobilă.
- Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
- Conectare **GRATUITĂ** (taxă de conectare 0).
- Acces **GRATUIT** la RDS.Link LIVE! – transmisii live online.
- Acces **GRATUIT** la serverele de jocuri și download ale portalului [www.linkmania.ro](http://www.linkmania.ro).
- Posibilitatea achiziționării pachetului complet de servicii RCS & RDS – televiziune, internet și telefonie.

INSTALARE ÎN MAXIM  
**5**  
ZILE

ABONAMENT **GRATUIT** PRIMELE  
**3**  
LUNI

INFORMAȚII CLIENȚI  
**031 400 4600**

internet cu  
viteza luminii

**rds.LINK**  
[www.rdslink.ro](http://www.rdslink.ro)



# E3 a murit! Trăiască E3 Media Festival!

Interesant, te întorci ca tot omu' din vacanță și afli că E3 nu mai există, cel puțin în forma în care îl cunoșteai. Cea mai mare expoziție din lume consacrată jocurilor video, în care erau prezente toate jocurile, toți producătorii, toți publisher-ii timp de trei zile pline de babes, informații, poze, muzică asurzitoare și brelocuri inutile. Pentru un jurnalist, cele trei zile însemnau ore puține de somn și curse contra cronometru, ca să acopere măcar un sfert din expoziție. Pentru publisher-i, cele trei zile s-au transformat, în timp, într-o imensă gaură în buget. „Costurile au devenit exorbitante, declara recent o sursă a revistei MCV. Unii dintre noi au depășit chiar 10 milioane dolari. Dar nu intră în calcul numai spațiul, desigur: este vorba și despre construirea standului, seratele, hotelul, biletele de avion. În special securitatea costă deja exagerat de mult”.

Am fost foarte plăcut surprins să aflu că E3, în forma în care îl știm cu toții, și-a dat obștescul sfârșit! Cel mai mare târg al jocurilor video... E clar că un astfel de mausoleu nu poate dispărea de azi pe mâine. Eh, dar se pare că a fost suficient ca cei mai influenți expozanți, adică Microsoft, Sony și Electronic Arts (potrivit Gamespot) să bată din picior ca să provoace o reorientare a evenimentului. Mulți insideri spun că E3 a devenit un circ, un târg monstruos care nu oferea publisher-ilor decât beneficii reduse în raport cu costurile. Prea mulți expozanți, prea multe anunțuri și prea multe produse au forțat jurnaliștii să nu se ocupe decât de cele mai importante, lăsând restul în umbră. Publicul prea numeros a dus chiar la situații absurde: trei ore de așteptare ca să pătrunzi în standul Wii, într-un

salon rezervat profesioniștilor.

E3 devenise un „show în show”. Cum să-i iei interviu lui Romero când îți urlă muzica din 500 de boxe și ești obligat să urla ca un octogenar căruia i s-a defectat aparatul auditiv?! După câteva zile de speculații, ESA, asociația organizatoare, a anunțat draconica schimbare: E3 Media Festival va fi mai „intim” și se va axa pe distribuție, studiouri de dezvoltare și „mici evenimente” care vor implica presa. Noua formulă vizează cca. 5.000 profesioniști, ceea ce este o diferență față de cele 60.000 persoane prezente în luna mai a.c. Expoziția se va desfășura în luna iulie, pentru ca publisher-ii să-și poată prezenta versiunile pe cât se poate finite ale titlurilor de sfârșit de an. Los Angeles va pierde cu această ocazie între 50 și 70 milioane dolari din această reducere dramatică de anvergură. ESA a afirmat importanța crescândă a expozițiilor „periferice”, cum sunt Games Convention (Leipzig) sau Tokyo Games Show: „nu mai este nici eficient, nici necesar un megashow unic”, declară Douglas Lowenstein, președintele ESA. Are dreptate, omul! Dacă materialul informativ este mai bine dozat pe parcursul anului, toată lumea are de câștigat. Dispariția vechiului E3 ridică totuși câteva semne de întrebare: cum se vor face auziți producătorii independenți fără un mega eveniment global? Vor reuși revistele și site-urile cu bugete modeste să fie prezente la toate evenimentele? Pentru multă lume, sfârșitul „Disneyland-ului jocurilor video” înseamnă deja regrete nostalgice, echivalente cu efectele dispariției lui Moș Crăciun...

CIPRIAN COROIANU  
Redactor-șef



## Impressum

**Director General**  
Gabriela Puchianu

**Director Executiv**  
Alexandrina Peter  
executiv@mediacontact.ro

**Redactor-șef**  
Ciprian Coroianu (Djibril Dobrică)  
cipri@pcgames.ro

**Redactor Executiv**  
Mircea Marian (Amata Ultra)  
mircea@pcgames.ro

**Redactori:**  
Jăcint Erdei (El Patriarchico)  
jacint@pcgames.ro  
Paul Sărățeanu (Jackass Thompson)  
paul@pcgames.ro  
Marius Hiticaș (Call of Huhurez)  
maris@pcgames.ro

**Trainee**  
Remus Ilieș (Remoose)

**Colaboratori**  
Diana  
Karyonna

**Corectură**  
Liana Coroianu (Frăgutza)

**Design**  
Cornel Sevastra (Villager)

**DTP**  
Alexoale Ioan (Ics)

**CD-ROM/ Webmaster**  
Király Tamás (Barteq)  
webmaster@pcgames.ro

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 17 AUGUST 2006

**PUBLICITATE:** S.C. INSERT MEDIA S.R.L.  
**DEPARTMENT MARKETING-PUBLICITATE**  
Advertising sales-manager  
Alina Filip - tel: 0720/400316  
mk.alina@mediacontact.ro

**Comenzi și abonamente:**  
Ramona Ghirdan  
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

**Expediții:** Paul Mork

**Distribuție:**  
**SC Media Contact Distribuție SRL**  
tel.: 0359/401.086  
**Director distribuție convențională:**  
Onica Dorin tel.: 0720/440.003  
**Director Distribuție în rețeaua școlară:**  
Cristian Retea - distribuție@mediacontact.ro  
Aurică Andrei - tel: 0359/401.086

**Contabilitate**  
**Contabil șef:** Laurențiu Ardelean  
financiar@mediacontact.ro

**Juridic:** Ioana Cioară juridic@mediacontact.ro

**Reclamații:**  
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

**Producție:** SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea  
**Producție CD-ROM:**  
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

**Editor SC MEDIA CONTACT srl**  
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe site-ul web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

**Adresa redacției**  
**SC MEDIA CONTACT SRL**  
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1  
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094  
tel.: 0259-441.523  
fax: 0259-441.523  
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro  
**www.pcgames.ro**

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și editează următoarele publicații: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceli, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.  
Președinte: Dorel Puchianu

## Inserenți

World Cyber Games	21	Audiofon	79
CDForum	23	Airtoy	99
TV Transilvania	37	Darar	100
Best Distribution	63		
Malik	77		



Publicație auditată  
pe perioada  
Iulie - decembrie 2004



## Gothic III



## Civilization IV: Warlords



## Resistance: Fall of Man



## Actualități

Editorial .....	3
Actualități .....	14
Top 10 cititori .....	16
Top 5 redactor PCG .....	16
Cele mai așteptate jocuri .....	16

## Jocuri FULL

Guilty Gear X2 Reload .....	6
MU Online .....	7
Silver Wings .....	7
Mario Forever .....	7

## Eveniment

QuakeCon 2006 .....	8
---------------------	---

## Avanpremieră

Command & Conquer 3: Tiberium Wars .....	18
--	----



Gothic III .....	24
Call of Juarez .....	30
Bet on Soldier: Blood of Sahara .....	33
Infernal .....	34
F.E.A.R.: Extraction Point .....	36
Maelstrom .....	38
Settlers II: Next Generation .....	44
Eragon .....	46
Two Worlds .....	48
Elveon .....	50
Need for Speed: Carbon .....	52

## Hands-on

Paraworld .....	40
-----------------	----



## Special

Sex`n` games - partea a III-a .....	56
-------------------------------------	----

## Teste

## FPS

Chrome: SpecForce .....	72
Warpath .....	74

## Action/Adventure

Fallen Lords: Condemnation .....	76
Sonic Heroes .....	80

## Strategy

Civilization IV: Warlords .....	64
Hearts of Iron II: Doomsday .....	70

## RPG

Dungeon Siege II: Broken World .....	78
--------------------------------------	----

## Console

PS3: Resistance: Fall of Man .....	82
PS2: Forbidden Siren 2 .....	84

## Hardware

Actualități .....	17
Inscripționare de DVD-uri cu 18x .....	88
A4 Tech X7 - mouse-uri cu foc automat .....	90

## Cârcoteli ludice

Clisee în jocuri .....	86
------------------------	----

## Insider

Răzbunarea unui succubus .....	96
--------------------------------	----

## Service

Impressum .....	3
Cuprins CD & DVD .....	5
Poșta Redacției .....	92
Ultima pagină .....	98

## Concurs

Rush for Berlin .....	93
-----------------------	----

În urma tragerii la sorți a câștigătorilor concursurilor organizate de revista PC Games 4 Fun, s-au extras următorii:

Luna martie: Petre Radu Constantin, loc. Mizil, jud. Prahova - jocul „Command&Conquer: The First Decade” (Best Distribution)

Luna aprilie - Cașu Ștefan, loc. Constanța, jud. Constanța - jocul „The Elder Scrolls IV: Oblivion” (Best Distribution)

Luna mai - Splica Ion, loc. Găiești, jud. Dâmbovița - jocul „Tomb Raider: Legend” (Best Distribution)

Luna iunie/iulie - Viua Eduard, loc. Moldova Nouă, jud. Caraș Severin - jocul „Fifa 2006 Word Cup” (Best Distribution)

Luna iunie/iulie - Alex Lăpădat, loc. Sibiu, jud. Sibiu - jocul „Ghost Recon: Advanced Warfighter” (Ubisoft)



## CD 1

## FULL VERSION

Guilty Gear X2 Reload

## CD 2

## DEMO

Total Pro Golf

FREE FULL  
VERSION

Silver Wings

## TOOLS

Codec Pack All in 1

Miranda IM

uTorrent v1.6

## SPECIALS

Far Cry Benchmark

Half-Life 2 Benchmark

Serious Sam 2 Benchmark

Call of Duty Maps

Call of Duty Mods

## VIDEO

Crysis

## Guilty Gear X2 Reload

CD-DVD



Full Version

## Silver Wings

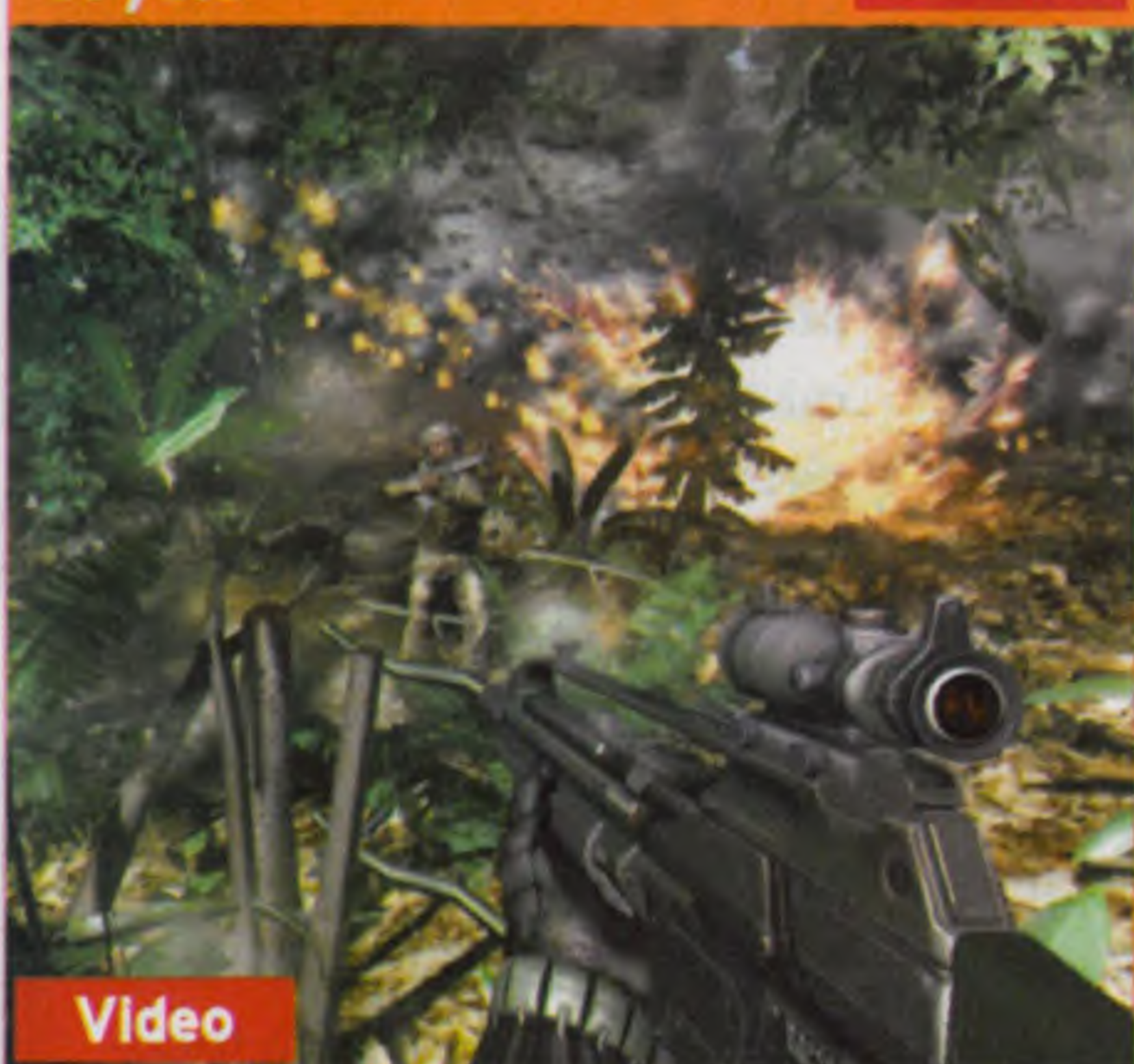
CD-DVD



Free Full Version

## Crysis

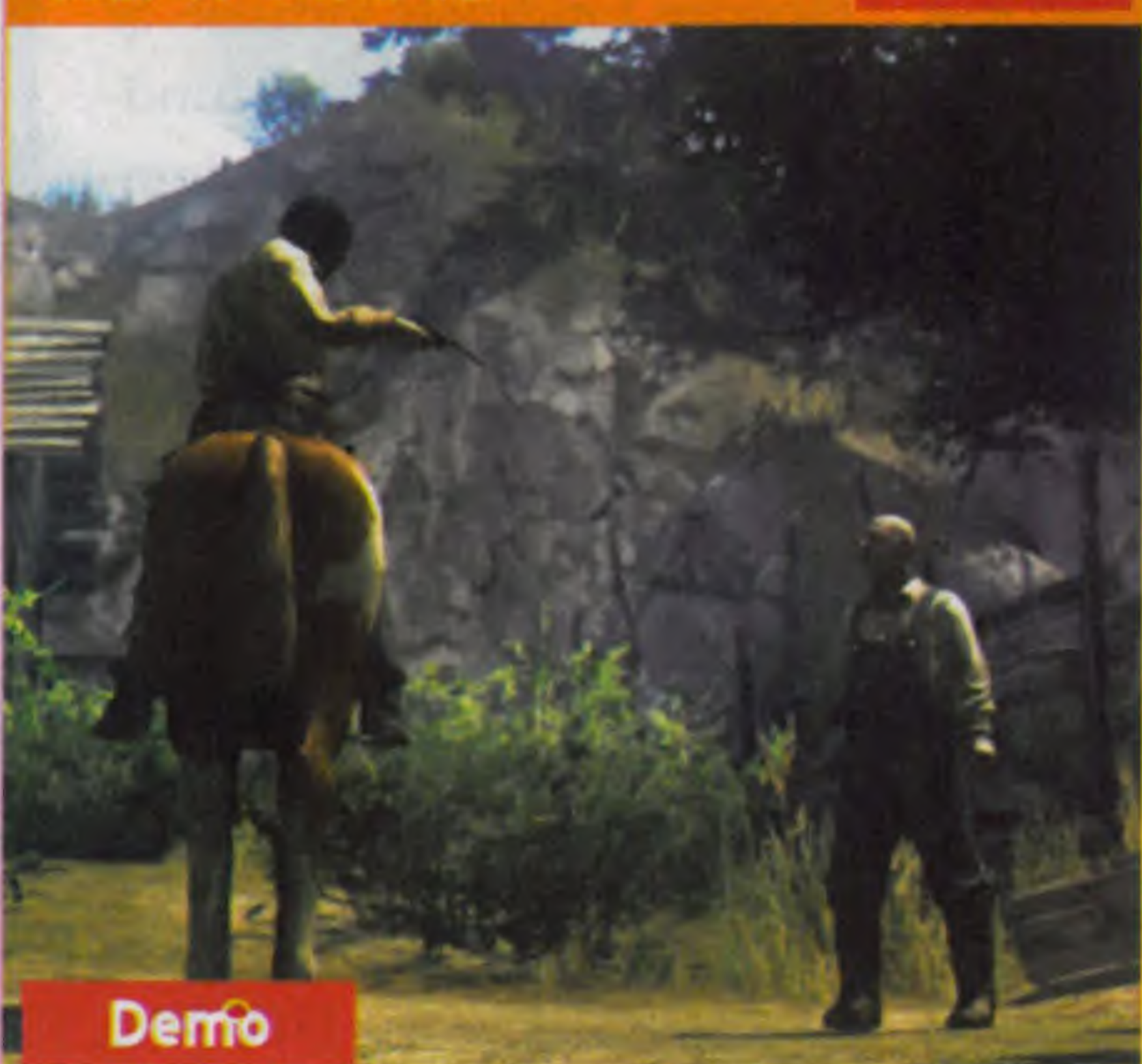
CD-DVD



Video

## Call of Juarez

DVD



Demo

## DVD

## FULL VERSION

Guilty Gear X2 Reload

FREE FULL  
VERSIONS

Mario Forever

MU Online

Silver Wings

## DEMOS

Total Pro Golf

LEGO Star Wars 2

Call of Juarez

## DRIVERS

ATI Catalyst v6.6  
(win2K/XP)nVidia ForceWare 91.31  
(win2K/XP)

## SPECIALS

Far Cry Benchmark

Half-Life 2 Benchmark

Serious Sam 2

Benchmark

Quake 4 Benchmark

Call of Duty Maps

Call of Duty Mods

Ghost Recon: Advanced

Warfighter MapPack2

Half-Life 2 MOD

Mistake of Pitagoras

Quake 3 MOD World of  
Padman

## PATCHES

Quake 4

Starcraft Broodwar

Vampire: The  
Masquerade -  
Bloodlines

## TOOLS

Codec Pack All in 1

Miranda IM

uTorrent v1.6

## VIDEOS

Crysis

QuakCon 2006



Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgărieturi, deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.



EXCLUSIV ÎN ROMÂNIA

APĂRUT PE PC ÎN IANUARIE 2006



# Guilty Gear X2 Reload

**P**entru cei dintre noi destul de vârstnici pentru a prinde perioada de aur a jocurilor arcade, fighting game-urile clasice nu reprezintă nici un mister. Țin minte și acum vacanțele petrecute prin diverse locuri exotice, când mă strecuram, mic și aprig, de sub atenta supraveghere a părinților și o zbugheam mai ceva ca Ion Creangă la cea mai apropiată sală de jocuri – jocurile Arcade. Știți voi, mașinăriile alea mari cu jetoane, unde ni se pierdea ca prin magie întreaga alocație. Cu timpul, însă, această modă atât de simpatică a început să se piardă în negura timpului, singurele reminiscențe fiind jocurile echivalente, prezente pe consolele de

astăzi. *Street Fighter*, seria *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Virtua Fighter* și alte asemenea didigoaie. Portările pe PC nu sunt întotdeauna cele mai reușite, simplitatea folosirii controllerului neputând fi egalată nici măcar de cele mai performante tastaturi, însă am avut cu toții parte de clipe plăcute în compania lor. Acum, tot de pe meleagurile consolelor, vine *Guilty Gear X2 Reload*, joculeț foarte apreciat pentru fightingul foarte bine echilibrat, profunzime, varietate, precum și un suport și un comportament foarte bun la capitolul online; nu că partea de singleplayer nu ar oferi ore bune de satisfacție.

Stilul grafic este deosebit de familiar, de fapt unul clasic, stil ce

a fost abordat în numeroase astfel de producții de specialiști în domeniu, CAPCOM și SNK. *GG X2 Reload* este, de fapt, un upgrade al unui alt upgrade pentru *Guilty Gear X* care, la rândul său, este sequel-ul unui joc apărut cu mai bine de 8 ani în urmă. Cum spuneam, nici nu se pune problema graficii, deoarece stilul 2D este unul fără vârstă; probabil și când ne vom petrece majoritatea timpului cu o cască-emulator de realitate virtuală cocoțată în vârful capului, 2D-ul ne va oferi aceleași sentimente de reverie ca acum 15 ani. Cu o serie de personaje dintre cele mai colorate, *GG* promite să ne țină ore bune în fața calculatorului, fie că tăbăcim fundulețul vecinului, fie că tăbăcim fundulețe virtuale. Și avem o grămadă de fundulețe la dispoziție, slavă domnului. De la o dom'șoară pirat ce folosește pe post de bici o amenințătoare ancoră, un doctor nebun ce poartă o plasă de cumpărături pe post de

pălărie, până vampirul cu aere british ce fumează calm o pipă sau până la rockerașul agitat ce se mândrește cu hainele-i negre și chitara electrică.

Acum vă las cu domnul și purced pe câmpul de luptă. Pace vouă.



## Casetă tehnică

Producător:	Arc Developments
Publisher:	Majesco Games
Necesar:	1200 MHz, 256 MB RAM, 64 MB Video
Recomandat:	1700 MHz, 512 MB RAM, 128 MB Video



## MU Online

Producător: Webzen

**V**reți MMO-uri? Vă dăm MMO-uri! Cu o mică precizare: mai ieșiți din când în când și pe afară, la un fotbal, la un mic, o măslină, ce mai, luați o pauză! Să nu ziceți că nu v-am



avertizat. În această lună vă punem la dispoziție clientul de **MU Online** – un MMO gratuit, old school style, care a prins ceva rădăcini și în cultura occidentală în momentul în care producătorul Webzen a decis să-i dea drumul în Europa și America de Nord. **MU Online** poate fi jocul perfect pentru cei care nu au timp sau nu au chef să investească o taxă lunară pentru a juca un MMO ceva mai complex și mai bine cotate pe piață. Dotat cu personaje diverse, ale căror specializări se mulează pe aproape fiecare stil de joc, cu itemuri dintre cele mai variate și cu monștri furioși ce bântuie hai-hui coclaurile sălbatice, **MU** este un joc classic în care trebuie să îți

dezvolți personajul, să îl echipezi cu cele mai bune arme, armuri sau scuturi și, evident, să faci nisaiva curățenie generală prin împrejurimile așezărilor. Fiind un MMO, nu putem uita punctul forte: ceilalți jucători. Interacțiunea dintre aceștia adaugă o doză de realism jocului, cu toate grijile, necazurile și bucuriile aferente. Universul creat este, astfel, ca o mică lume în care suportăm toate trăirile umane: bunătate, camaraderie, zgârcenie, ură și așa mai departe. Pentru novicii în ale MMO-urilor care intenționează să exploreze pe viitor și alte tărâmurii magice, **MU Online** este un loc bun de începere a pelerinajului virtual.

## Silver Wings

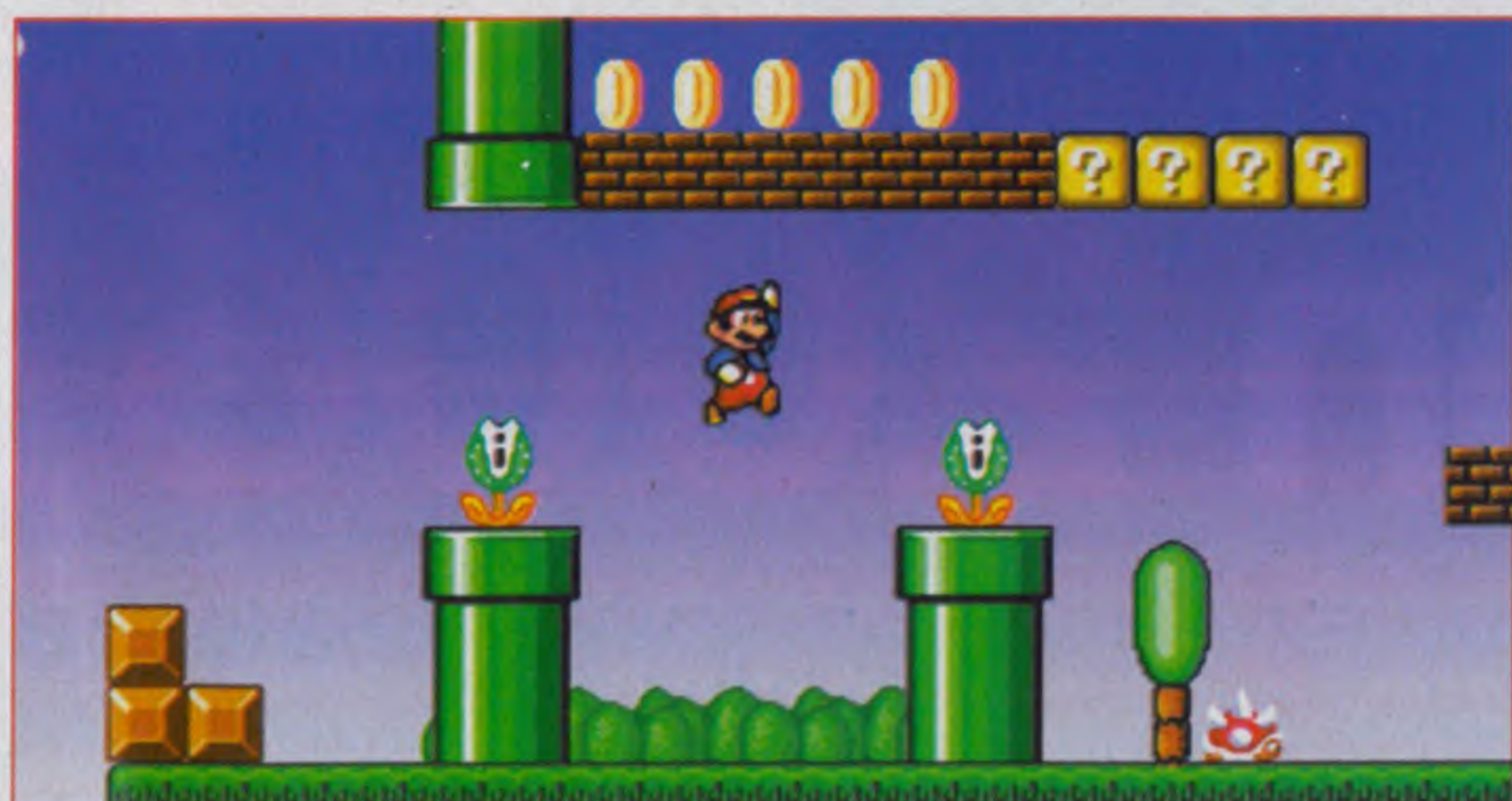
Producător: Bampusht!

**M**ai țineți minte joculețele vechi, **Tyrian** sau **Raptor**, care făceau deliciul publicului prin sălile de calculatoare în urmă cu mulți, mulți ani de zile? Da? Mă bucur. Ei bine, fiii și fiicele mele, **Silver Wings** este cum nu se poate mai asemănător, un arcade clasic care, pe lângă obișnuitele facilități cu care ne obișnuiește genul, este binecuvântat de producători cu 2 personaje jucabile distincte, fiecare dintre ele cu personalitatea sa și stilul său propriu, peste 30 de niveluri, 15 sub-sisteme upgrade-

abile pentru dragele noastre navete spațiale, precum și patru niveluri de dificultate, incluzând "Adaptive" pentru cei cu mâna tremurândă. Bampusht!, producătorul responsabil cu acest titlu, ne promite că jocul ne va ține mult și bine în fața monitoarelor.



## Mario Forever



**O**clonă foarte simpatică de **Super Mario 3**, venită tocmai de pe meleaguri poloneze, **Mario Forever** ne spune povestea unui instalator mustăcios, supărat pe viață și pe cel care a îndrăznit cu nerușinare să îi răpească adevărata dragoste. În clasicul stil arcade cu care ne-am obișnuit pe anticele console Super Nintendo, acest **Mario** slavon trebuie să treacă prin foc și

sabie (asemeni conaționalului său romancier), într-un ambient original, cu lumi secrete și tot felul de zone bonus. Versiunea 2.16, pe care o aveți la dispoziție, introduce suport pentru gamepad, o îmbunătățire a traducerii în engleză, precum și o ușoară creștere a dificultății pe parcursul înaintării în joc.

JACKASS THOMPSON  
paul@pcgames.ro



# QuakeCon 2006





În ultimul timp, am devenit foarte invidios. Sunt invidios pe toți cei care fac trei pași afară din casă și dau nas în nas cu câte o conferință de proporții pantagruelice, unde producătorii se adună care mai de care, **își împărtășesc ideile despre viață, despre viitoarele lor proiecte, despre ce au mâncat la prânz, cât de proaste sunt unele sortimente de bere și despre accidentul de circulație în care le-a luat foc pisica.**

#### Din nou, nu am fost acolo

În perioada E3-ul am înghițit în sec, mulțumindu-mă cu strugurii acri ai reportajelor online și cu faptul că agitația de acolo era mult prea halucinantă pentru o putoare de om ca mine. Cu toate astea, aș fi mers dacă aș fi avut ocazia. Ei bine, nu același lucru se poate spune despre QuakeCon 2006 care, spre deosebire de orice altă activitate de gen de pe fața planetei, nu este o întrunire de „afaceri”. O întâlnire de interes unde micii producători se chinuie să-și umecteze limba cât mai bine pentru a linge părțile dorsale ale marilor producători, în speranța obținerii vreunui contract bănos. Nici vorbă! QuakeCon este, dacă pot să-i spun așa, o întâlnire cu

gamerii și cu fanii, de la egal la egal. Nimeni nu te privește de sus, nimeni nu te vede ca pe un potențial investitor. Producătorii și vizitatorii deopotrivă se așează la un pahar de vorbă, disecă strategii, tactici, discută viitoarele titluri ce urmează a fi lansate în cel mai interactiv mod cu putință. Incredibil, dar adevărat, încă mai există pe lumea asta bătută de crivățul marketing-ului companii ce încearcă a-și bucura fanii.

QuakeCon este, înainte de toate, un pelerinaj, în care mii de gameri din toate colțurile stratosferei se adună ca furnicile pentru a lua parte la gigantica rețea de calculatoare pusă la dispoziție de organizatori. Concursuri peste concursuri, premii deosebit de





atractive, precum și prezentări

ale ultimelor tehnologii apărute pe piață, toate acestea fac din convenția americană un paradis la care visăm cu toții. Organizat în Dallas, Texas (locul de naștere al genului First Person Action), QuakeCon este, în mare măsură, un act voluntar, care primește o atenție deosebită (și sponsorizări aferente) din partea id Software, genitorii titanici ai unor titluri precum **Doom**, **Quake** sau **Wolfenstein**. În timp ce convenția sărbătorește anual în special aceste francize, totul se poate reduce la ideea unei petreceri gigantice ce proslăvește gaming-ul în general. De la cel casual la cel hardcore. Și cum la ora asta sunt mai visător din fire, voi scoate și o perla de un profesionalism extrem: QuakeCon este, de fapt, Woodstock-ul gaming-ului, patru zile de pace, dragoste, flower-power și... rachete.

### Cum arată QuakeCon, sau cum să te arunci în Criș

Pentru a vă face o imagine de ansamblu, imaginați-vă o hală imensă, ticsită cu rânduri și rânduri de calculatoare, în fața căreia parchează miile de amatori de jocuri multiplayer. Zgomot infernal, țipete, agitație. Vis-à-vis, în sala următoare, avem la dispoziție booth-urile companiilor care își prezintă cele mai noi produse și le promovează pe cele ce stau pe vine. În apropiere avem și turneul oficial, unde câteva sute din cei mai buni jucători ai lumii se adună pentru a-și etala măiestria și valoarea, în speranța că vor pune mâna pe apetisantele premii puse la dispoziție de organizatori. Alte cămăruțe aferente găzduiesc tot felul de conferințe de presă, unde se discută partea economică a fenomenului ludic, viitorul acestuia, precum și alte topicuri de interes general pentru comunitatea de gaming. Toate acestea se desfășoară pe o suprafață de 120.000 square feet, plină







cu monitoare imense prin intermediul cărora cei curioși au putut admira cu gura căscată ultimele informații și demo-uri ale lui **Quake Wars: Enemy Territory**, probabil unul dintre cele mai așteptate jocuri ale acestei perioade, sau produse de top ale unor producători precum nVidia, Intel, Activision, PhysX sau Aegia. Că tot veni vorba de nVidia, aceștia au organizat patru „micuțe” concursuri, cu premii totale în valoare de, țineti-vă bine, 100.000 USD. Pentru a onora cea de-a zecea aniversare a bătrânului bunic **Quake**, QuakeCon a găzduit și un concurs de **Quake 4** fan-only, cu premii de 10.000 USD. De asemenea, alți bani și alte produse de calitate venite din partea diverșilor sponsori au fost puse la bătaie în competiții de **Quake 4 1v1**, **Quake 4 2v2** și **Wolfenstein: Enemy Territory 5V5**. Ce mai, distracție totală, atmosferă fantastică și o gazdă cum numai în România nu găsești! Pe lângă toate aceste bunătăți, oarecum „oficiale”, par-

ticipanții au avut la dispoziție și o serie de mici evenimente hazlii, concursuri atipice prin intermediul cărora au putut să-și îndoape buzunarul cu și mai multe premii. Aceste concursuri au inclus, photo scavenger hunt, Bawls chugging contest, un turneu Guitar Hero, o competiție de mapmaking, precum și NVIDIA's QuakeCon Has Talent, unde participanții trebuiau să își impresioneze audiența cu abilitățile lor, muzică, dans, comedie, magie și multe altele. Ce ziceți, sună interesant? Eu zic că da.

#### **Enemy Territory - viitorul multiplayer-ului?**

Ei bine, dacă încă nu v-ați lăsat dărele de bale pe paginile revistei și încă nu vă visați braț la braț cu Fratele Carmack, colindând haihui (cu doza de bere în mână) halele ticsite de jucători hipnotizați, haideți să trecem nițel în revistă ce am mai aflat nou în legătură cu **Quake Wars: Enemy Territory**. Nu de alta,







dar am aflat multe. În primul rând, trebuie să remarc atitudinea absolut nonșalantă cu care cei de la Splash Damage și-au tratat audiența, o atitudine pe care sper să o mai întâlnesc și cu alte ocazii, la producători care au, parcă, înfipt undeva un morcov de dimensiunile turnului Eiffel. Tineri și deschiși, creatorii lui **Wolfenstein: Enemy Territory** au împărtășit publicului avid de informații tot soiul de noi detalii referitoare la FPS-ul lor multiplayer – FPS care, culmea, spre deosebire de niște fâș-uri recente ca **Prey** sau **SiN**, nu este deloc un

hype. Dacă stau bine să mă gândesc, foarte rar vreun titlu marca id Software a putut fi catalogat cu această medalie de o notorietate crasă.

Splash Damage au învățat foarte multe pe parcursul activității lor creatoare. Dacă mai țineți bine minte, băieții au pornit cu dreptul în industria de gaming, cu un mod pentru **Quake 3**, după care id i-au bătut la cap să nască **Wolfenstein: Enemy Territory**. După cum au mărturisit și ei, aceasta le-a mâncat vreo trei ani din viață, însă, datorită faptului că a fost distribuit gratuit și, mai ales,

datorită noii abordări de gameplay în contextul jocurilor multiplayer, **WET** s-a bucurat de un succes enorm. Acesta este și motivul pentru care **Quake Wars** este construit pe același schelet tehnic, cu obișnuita operație estetică ce se cere de la toată lumea în prezent. Prezentat la QuakeCon într-o conferință de presă urmată la scurt timp de un session-bombardament de întrebări și răspunsuri, demo-ul din **Enemy Territory** ne-e oferit, în mod surprinzător, același build arătat și la E3, build ce s-a "bucurat" pe atunci de o serie de bug-uri deranjante. Harta a fost una simplă, acțiunea acestuia gravitând între o confruntare human-strogg, piperată cu o serie bogată de obiective distincte (repararea unui pod, distrugerea unui scut protector Strogg, urmată de dezafectarea unei baze inamice și de trimiterea infanteriei pentru a face...curățenie).

#### Noi concepte multiplayer

Conceptul prezentat de Splash este unul deosebit de interesant. Fiecare misiune din

**Quake Wars** va fi dotată cu o serie de asemenea obiective succesive, îndeplinirea unuia dintre acestea dând posibilitatea jucătorilor de a avansa în joc. Totul pare a fi gândit pe sistemul straightforward, tot înainte spre Marea Unire/ Hotarul nedrept să-l zdrobim. În acest caz, hotarul nedrept este delimitat de cele două zone de influență, cea Strogg și cea Human, și se află poziționat exact în locul în care avem de îndeplinit un anumit obiectiv. Folosind acest sistem, producătorii speră să elimine complet din măcelurile multiplayer ideea de "a căuta zona de conflict", de a căuta ca orbul în noapte locul în care se desfășoară scandalul, acțiunea astfel creată urmând a fi focalizată asupra unui singur punct de interes – plasamentul obiectivului.

Demo-ul a fost impresionant. Opt jucători si-au flexat mușchii pe harta devastată de războaie, unii încercând să penetreze baza inamică, iar ceilalți încercând să țină piept asaltului amețitor. Producătorii ne-au prezentat câteva dintre clasele jocului, printre care Medicul, Inginerul,







sau Spec-Ops-ul, fiecare dintre acestea fiind dotat cu un arsenal personalizat și având un rol distinct în fizica jocului. S-a muncit suficient de mult chiar și la cele mici detalii – detalii care, de altfel influențează gameplay-ul. De exemplu, fiecare personaj este binecuvântat cu o animație specifică atunci când activează funcția de reload, fapt care îi avertizează, practic, pe coechipieri să preia pentru câteva secunde parte din responsabilitățile tale și pentru a-ți oferi destul timp să-i faci armei "siesta". De asemenea, atunci când vom alerga (trebuie aici amintit faptul că Splash au renunțat la conceptul de stamina, ca urmare a dimensiunilor mari ale hărților și pentru a oferi un gameplay cât mai rapid și mai fluent), nu vom putea folosi armele. Mai mult decât atât, un lansator de rachete pe umăr, să zicem, ne va încetini considerabil, față de un mic pistolăș ținut într-o singură mână. Din nou, detalii mici, dar care, per ansamblu, ajută la construirea întregului complex ludic al titlului. Marșând, în continuare, pe ideea de viteză și de ritm alert al acțiunii, Splash a decis să implementeze funcțiile specifice fiecărei clase (reparat, vindecat etc.) la apăsarea unei simple taste. Astfel nu va fi nevoie să parcurgem tastatura cu lupa și să memorăm taparea fiecărei abilități speciale în parte. Bătăliile se poartă prin cele mai diverse environment-uri, de la out-door shooting, în door close combat până la confruntări pe scară largă, beneficiind de aju-

torul artileriei, a vehiculelor sau a diverselor avioane. Aceste tipuri de skirmish-uri pot fi întâlnite de mai multe ori pe o singură hartă, iar variația de teme nu poate decât să ne bucure. Renunțând la clasică monotonie a unui singur tip de hartă, producătorii au ales o metodă de a structura combat-ul cum nu se poate mai bine, oferind, în același context, posibilități strategice și tactice multiple. Pentru a putea controla ritmul luptelor, Splash a implementat, din nou, un spawn timer care permite o bătălie "pe valuri" și care îi pedepsește astfel pe cei care s-au avântat în focul conflictului fără a-și pune nițel capul la contribuție. Spre deosebire de WET, în ETQW acest spawn timer poate fi ajustat pentru fiecare tabără în parte, pentru a crea valuri mai rapide sau mai lente, în funcție de design-ul hărții sau în funcție de diferențele dintre jucători. Un astfel de exemplu a fost o hartă plasată undeva pe plaja unui ocean, unde echipa aflată în defensivă avea o rată de respawn redusă față de cea aflată în ofensivă.

Sincer, am rămas plăcut impresionat după ce am urmărit prezentarea de la QakeCon. **Enemy Territory** țintește sus de tot, vrea să ajungă în top și vrea să remodeleze întregul concept al FPS-ului multiplayer. Dacă va reuși – rămâne de văzut. Eu abia aștept să îmi pun etichete pe el.

JACKASS THOMPSON

paul@pcgames.ro



OPINIE  
ERDEI JACINTRendez-vous  
cu un orc

Ideea de univers paralel nu mai este așa de fantastică sau de îndepărtată cum părea acum câțiva ani. MMORPG-urile reușesc deja să înfăptuiască o parte a acestui concept utopic, și chiar dacă nu oferă o imersie totală, oferă o alternativă realității cotidiene. Bine, am putea spune, asta fac toate jocurile și de obicei activitățile menite să relaxeze: ne distrag de la problemele cotidiene, oferindu-ne un moment de respiro într-un univers propriu și personal. MMORPG-urile sunt însă altceva. Jocuri ca **World of Warcraft**, care îți oferă meserii, prieteni și cunoștințe, o vastă lume care te așteaptă să o explorezi și o interactivitate sporită cu un univers viu din jurul tău, reprezintă adesea o tentație prea mare pentru anumiți jucători. Aceste jocuri sunt însă cu două tălșuri: pe lângă faptul că oferă o modalitate excelentă de distracție și deconectare, te și izolează de lumea reală. Acest lucru nu se datorează doar jocului, ci depinde și de cealaltă componentă a angrenajului, omul. Când auzim de oribilele accidente care se mai pun pe seama vreunui joc sau altul, dăm din mâini că nouă nu ni se poate întâmpla așa ceva și ne mai exprimăm opinia negativă despre persoanele care au fost implicate. Soții care au uitat de propriul copil, reprezintă o extremă, dar conform unor studii 40% din jucătorii de **WoW** sunt dependenți de acesta, punând jocul pe primul plan și uitând de realitate. Unii pierd din vedere scopul și funcția acestor MMORPG-uri. Un joc nu poate substitui viața reală, și nu ar trebui s-o facă niciodată. Izolarea de societate la care îi împing pe unii MMO-urile, se face din ce în ce mai simțită, mulți tineri preferând amicii virtuali în locul celor în carne și oase. Cel mai bun exemplu este site-ul **World of Warcraft**. Un loc de întâlnire virtual pentru cei care doresc să se cunoască prin intermediul unor subiecte precum "Farmare romantică la Scarlet Monastery" ori "La Dolce Vita gnomistica". Agenția matrimonială nu tocmai obișnuită are până acum vreo 700 de utilizatori, din care doar abia 100 sunt femei. Mai bine un club sau o discotecă, și tinere pline de viață și vitamine...

# Mama - Drept de viață și de moarte în WoW

Cei de la Apple iubesc mămicile. Atât de mult, încât sunt foarte îngrijorați de activitățile extracurriculare ale celor mici, care, în neștiința lor, petrec foarte mult timp în

fața calculatoarelor, pisto-nând, cu gesturi deja reflexe, **World of Warcraft** până la epuizare. Nu se mai poate așa ceva, au declarat oficialii de la Apple. Mămicile vor prelua

controlul! Drept pentru care Leopard, ultimul produs al acestora, va oferi părinților o serie de facilități în ceea ce privește controlul parental (asta, evident, presupunând că aceștia știu să pornească un calculator) – în mod specific, ei vor putea controla cu strictețe timpul pe care juniorul și-l strică prin tot soiul de dungeon-uri, omorând tot soiul de creaturi malefice sau agățând night-elfite prin intermediul guild chat-ului. Evident, folosirea unui colos precum vaca de muls a celor de la Blizzard nu se vrea a fi (sperăm, pentru binele celor de la Apple) un atac direct, ci mai degrabă o exemplificare a potențialului Leopard. Nu de alta, dar dacă Blizzard și-ar retrace suportul pentru Mac din asemenea motive, ar fi cel puțin hilar.



## Star Trek Legacy, distribuție de elită

Bethesda a dat o lovitură frumoasă pe piața de gaming, mai ales când vine vorba despre iubitorii universului **Star Trek**, anunțând că au convins o grămadă dintre actorii serialelor de pe micile ecrane să își interpreteze vocal rolurile virtuale în **Star Trek Legacy**. Joculețul, care urmează să ne încânte pe PC și X360, se va bucura de următoarele nume, nume care ar trebui să aprindă nisaiva becuțe în rândurile fanilor: William Shatner, în rolul căpitanului James T. Kirk – **Star Trek: The Original Series** (1966-1969); Patrick Stewart – Căpitanul Jean-Luc Piccard – **Star Trek: The Next Generation** (1987-1994); Avery Brooks –

Căpitanul Benjamin Lafayette Sisko – **Star Trek: Deep Space Nine** (1993-1999); Kate Mulgrew – căpitanul Kathryn Janeway – **Star Trek: Voyager** (1995-2001); Scott Bakula – Căpitanul Jhonatan Archer – **Star Trek:**

**Enterprise** (2001-2005). După cum puteți vedea, toată floarea calotă a îndrăgitelor seriale se va reuni pentru a pune în scenă **Star Trek Legacy**. Așteptăm cu interes.





## Fable 2 - detalii printre picături

**Fable 2** e undeva, departe. Chiar dacă Microsoft și-a pus pe jar audiența la E3 prin prezentarea unui mic trailer, atât aceștia, cât și Lionhead Studios au declarat că este mult prea

trimis la înaintare pe Sam van Tilburg (head of communities), a cărui datorie este cea ce a ține la curent umila populație cu ce se mai întâmplă în spatele scenelor. Deoarece este vorba



devreme pentru a vedea, la propriu, câte ceva din sequelul lor. Cu toate acestea, ca un producător care se respectă, Lionhead știe că fanii săi sunt niște oameni extrem de nerăbdători, drept pentru care l-au

despre un sequel, producătorii vor folosi multe dintre mecanismele jocului original, bineînțeles, modificate și aduse la zi. Datorită acestui lucru, level design-ul va putea fi creat în interiorul engine-ului din

**Fable**, în timp ce tech team-ul este ocupată cu modelarea unui engine cu totul nou, momentan nefuncțional, pentru **Fable 2**. Ideea este simplă – echipa va putea pur și simplu analiza toate detaliile create, urmând a face modificările necesare, fără a fi nevoită să lucreze cu un engine care nu este încă terminat și fără a fi nevoită să creeze nivelurile "pe hârtie", în lipsa unui feeling adevărat al rezultatului final. De asemenea, lumea va fi mult mai mare, unul dintre necazurile de care se lovesc producătorii este sintetizarea unui univers în așa mod încât accesarea diverselor zone să nu strice nicicum gameplay-ul. O lume mare implică multă muncă, iar eu le urez succes. Pentru mai multe detalii, urmăriți update-urile lunare la <http://www.lionhead.com/news/community32k6.html>.

## Despre Wii cu Fils-Aime

Nenea Reggie Fils-Aime, președintele Nintendo of America, a declarat oficial că te câștigătorul absolut al bătăliei consolelor pe piața handheld. În aceeași ordine de idei Wii îi va urma exemplul, spune Aime, la categoria home console. După anumite studii, DS a înregistrat un succes enorm, în special în Japonia, unde nici măcar pita caldă nu se vinde precum produsul celor de la Nintendo, într-un raport de 5 la 1 cu ceilalți competitori. Doar în 2005, DS a ajuns pe mâinile a nu mai puțin de 4.25 milioane de utilizatori, în timp ce Sony nu se poate lăuda decât cu 2.61 milioane de PSP-uri comercializate. Piața pentru Wii este de cea cum bine stabilită, în viziunea președintelui Nintendo: În timp ce Sony și Microsoft se vor duela cavalereste pentru segmentul de piață high-end,

urmându-și cu zelos aplomb motto-ul "cu cât mai scumpe și cu cât mai burdușite de noi tehnologii, cu atât mai bine", Nintendo se orientează spre elemente de gameplay inedite.

Dacă această metodă de abordare a pieței va duce spre succes, vom vedea la sfârșitul acestui an când Wii urmează să își facă majestuoasa apariție.



## Two Worlds amânat

**Two Worlds**, RPG-ul aflat în lucru la Reality Pump, suferă se pare de sindromul amânării. Inițial plănuit pentru trimestrul 3 2006, jocul a primit un șut și a fost degajat până în trimestrul 4, motivele invocate fiind cele clasice: Ultimele luni de producție le-au deschis ochii spre noi oportunități...

## Prey - patch

După ce au stat și au mestecat doleanțele fanilor, Human Head au încropit o listă cu lucruri care ar face **Prey** să arate mai bine și să fie mai jucat. Unu la mână, duel maps mai bune și mai echilibrate. Foarte bine, zis și făcut, Human Head s-au pus pe lucru și lucrează la Patch-ul 1.1. Pe lângă revamp-ul hărților, vom avea 6 noi personaje pentru multiplayer – 4 domnițe și două caractere Hunter. Foarte palpitant.

## Scenariul Hitman

Site-ul Latino Review, binecunoscut în cercurile de specialitate pentru activitatea de introducere a nasului în oalele altora, mai exact în scenariile filmelor de calibr, au pus mâna, se pare, pe hârtoagele ecranizării lui **Hitman**. Culmea, după ce l-au citit, au declarat că este destul de bun, spre deosebire de "alte" adaptări cinematografice după jocurile pe calculator. Adaptări ale unor regizori fascinanți. Curioșii pot arunca o privire pe site, la adresa <http://www.latinoreview.com/scriptreview.php?id=29>.

## Within Temptation La GC 2006

Spellborn International ne anunță că Games Convention 2006 va fi blagoslovită de două mini-concerte ale trupei Within Temptation, concerte pe parcursul cărora melodii exclusive Spellborn și hituri precum Stand My Ground vor încânta audiența. Prima apariție scenică va avea loc pe 23 August la orele 15.00, urmat, la orele 18.00, de cel de-al doilea concert. I so wanna go there right now.

## Undercover: Operation Wintersun Website

Anaconda ne pune la dispoziție site-ul oficial pentru **Undercover: Operation Wintersun**, site burdușit cu o grămadă de informații referitoare la joc, precum și cu un forum unde fanii își pot vărsa amarul, toate acestea într-un format flash prietenos. Jocul se desfășoară pe parcursul celui de-al doilea Război Mondial, unde naziștii cercetează noi și noi tehnologii militare devastatoare.

<http://www.undercover-game.com/start.htm>

## Anunțat: RACE

SimBin ne trimite un press release prin intermediul căruia anunță **RACE**, un joculeț motorsport bazat pe seria FIA's WTCC. Site-ul jocului este disponibil, cu informații gărlă și media. Detalii la <http://www.race-game.org/>



## Topul cititorilor PC-Games

Ca să știi ce se joacă cu adevărat, lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1

### PREY

(Human Head Studios/Take 2)

**INDIENII S-AU RĂRIT CA STRATUL DE OZON**, dar nu din cauza colonizatorilor, ci a bizonilor care s-au cuplat cu extraterestrii.

2



### F.E.A.R.

(Monolith Productions/Vivendi Games)

**NU VĂ TEMEȚI DE ÎNTUNERIC**, mai bine schimbați starter-ele de la nea-ne. Astfel veți găsi luminițe nu doar la capetele tunelurilor de cale ferată.

3

### THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

(Bethesda Softworks/2K Games)

**MI-AM UITAT PUMNALUL ÎNTR-UN VAMPIR** bătrân. Celui care mi-l recuperează ofer recompensă dantura vampirului înfipt în antebrațul meu.



4



### WORLD OF WARCRAFT

(Blizzard Entertainment/Vivendi Games)

**PALADINII HOARDEI S-AU LUAT DE PĂR** cu șamanii alianței... în urma încăierării taverna Hobitt-ului fiind distrusă de taurenii inițiați într-ale iluminării.

5

### SIN EPISODES: EMERGENCE

(Ritual/Electronic Arts)

**DUPĂ PĂCATUL ÎN RATE**, urmează o nouă promoție a spovedaniilor cu reducere. Cupoanele promoționale sunt valabile până la apariția episodului doi.



6



### HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

(Valve Software/Electronic Arts)

**DE-A LUNGUL A TREI EPISOADE** nenea Gordon vă arată cum să o rumeniți bine pe Alyx, pentru ca fata să execute în sfârșit trucerile lui Dog.

7

### TITAN QUEST

(Iron Lore/THQ)

**TITANI PENSIONARI CAUTĂ ZEI** second hand în vederea stabilirii unei relații serioase de lungă durată. Posesorii de vile pe muntele Olimp sunt avantajați.



8



### CIVILIZATION 4

(Firaxis/2K Games)

**ODATĂ UN POLITICIAN** a fost întrebat care este părerea lui despre inteligență, ca outsider. N-a putut da un răspuns civilizat.

9



### RON: RISE OF LEGENDS

(Big Huge Games/Microsoft)

**LEGENDELE S-AU RĂSCULAT** și vor o pensie echivalentă cu nivelul maxim de mana ori cu cantitatea de fier vechi adunat de-a lungul anilor.



10



### GUILD WARS: FACTIONS

(ArenaNet/NCsoft)

**CEI CARE ȘI-AU PIERDUT DRAGONII** sau cunoștința în urma ultimului festival sunt așteptați să îi recupereze de la departamentul obiectelor pierdute.

## Cele mai așteptate jocuri

Pozitia actuală	Tendința	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1/25	—	Dark Messiah of Might & Magic (Action)	Ubisoft	Sept 2006
2/25	—	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent (action)	Ubisoft	Sept 2006
3/25	—	F.E.A.R. Combat (FPS)	Vivendi	Trim. 3 2006
4/25	—	El Matador (Action)	PRT/Ascaron	Trim. 3 2006
5/25	—	ParaWorld (RTS)	Sunflowers/Deep Silver	Trim. 3 2006
6/25	—	Perimeter: Emperor's Testament (RTS)	K-D Lab/1C Company	Trim. 3 2006
7/25	—	Battlefront (War Game)	SSG/Matrix Games	Trim. 3 2006
8/25	—	Faces of War (RTS)	Best Way/Ubisoft	Trim. 3 2006
9/25	—	Madden NFL 07 (sport)	EA/EA	Trim. 3 2006
10/25	—	Forge of Freedom (strategie)	WCS/Matrix Games	Trim. 3 2006
11/25	—	SPECNAZ: Project Wolf (FPS)	GMX	Trim. 3 2006
12/25	—	War Front: Turning Point (action/RTS)	Digital Reality/Ascaron	8/9/2006
13/25	—	Broken Sword: The Angel of Death (adventure)	Revolution/THQ	15/9/2006
14/25	—	TimeShift (FPS)	Saber/Vivendi	Sept 2006
15/25	—	Call Of Juarez (FPS)	Techland/Ascaron	15/9/2006
16/25	—	Company of Heroes (strategie)	Relic/THQ	29/9/2006
17/25	—	FIFA 07 (sport)	EA/EA	29/9/2006
18/25	—	Blood Magic (RPG)	SkyFallery/1C Company	Trim. 3 2006
19/25	—	Panzer Elite Action - Dunes of War (action)	JoWood	Trim. 3 2006
20/25	—	Tiger Woods PGA Tour 07 (sport)	EA/EA	Trim. 3 2006
21/25	—	Age of Pirates: Caribbean Tales (RPG)	Akela/Playlogic	Sept 2006
22/25	—	Call of Cthulhu: Destiny's End (Action)	Headfirst/Hip Interactive	Sept 2006
23/25	—	Heroes of Annihilated Empires (RTS/RPG)	GSC World Publishing	Sept 2006
24/25	—	Resident Evil 4 (survival horror)	Ubisoft	Sept 2006
25/25	—	Silent Heroes (strategie)	Best Way/1C Company	Sept 2006



## Top 5 redactor

Jacint Erdei



### 1. WORLD OF WARCRAFT (Blizzard Entertainment/Vivendi Games)

Un joc de care nu te prea poți sătura. Indiferent dacă e vorba de magicianul bine echipat, de paladinul de nebătut ori rogue-ul șiret, ținuturile Azeroth-ului întotdeauna îmi rezervă surprize plăcute. Stați că am uitat să verific casa de licitații!



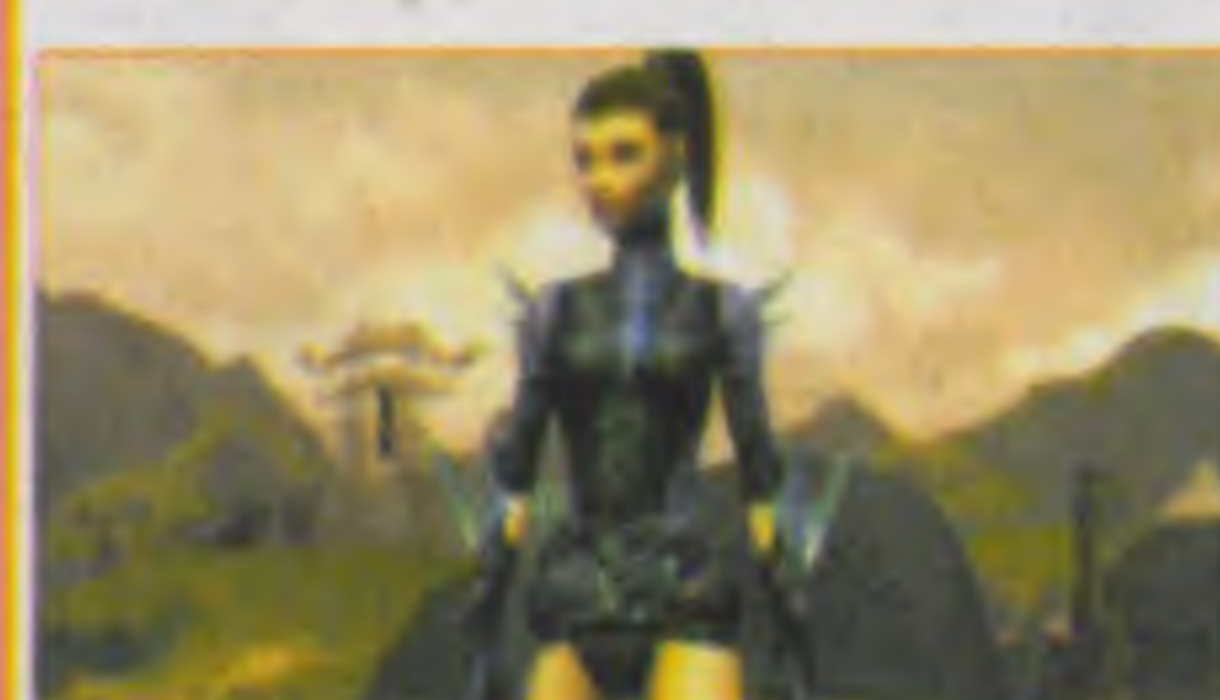
### 2. CIVILIZATION IV (Firaxis/2K Games)

TBS-ul meu de suflet poartă cu sine un risc enorm: dacă mă pun să civilizez, uit și de articole și de termene și de lume în general. Odată cu sosirea add-on-ului Warlords iar mă pasc nopțile albe.



### 3. OUTRUN 2006: COAST 2 COAST (Sumo Digital/SEGA Europe)

Nu m-am așteptat să fie atât de bine făcut, dar jocul celor de la SEGA m-a prins cum nici un NFS nu mai reușise. Dacă nu mai am chef de nimic, fac repede niște ture cu un Dino sau Spider și imediat mi se urcă nivelul adrenalinei.



### 4. GUILD WARS: FACTIONS (ArenaNet/NCsoft)

Un alt MMORPG care, deși nu este la fel de complex ca WoW, m-a prins în mreje datorită stilului grafic și atmosferei liniștitoare. Dacă nu am chef de hoardă, mai fac câte un quest prin Cantha.



### 5. RON: RISE OF LEGENDS (Big Huge Games/Microsoft)

În lipsă de alt RTS, mă mulțumesc și cu Rise of Legends. Deși nu mă încântă așa de mult precum primul Rise of Nations și deja mă enervează lipsa de inspirație a producătorilor, mi-am promis că voi termina jocul.



## Dell Laptop în călduri

Încă un laptop Dell, un Latitude D410, a izbucnit în flăcări, de această dată în Singapore. Potrivit spuselor proprietarului, laptop-ul a început să facă zgomote ciudate care au culminat cu un fum gros și „flăcări ce au izbucnit din partea laterală a acestuia”. Incidentul s-a petrecut în luna noiembrie a anului trecut, conform unui articol apărut în Sydney Morning Herald, dar publicarea sa a fost determinată acum de un alt caz de „combustie spontană” a unui notebook Dell din Statele Unite în august



și de un eveniment similar ce a avut loc în Japonia cu o lună înainte. Incidentul din Singapore s-a petrecut înainte ca Dell să retragă un model de baterie de notebook care se putea

supraîncălzi și crea condițiile pentru incendiu. Modelul Latitude D410 a fost unul din cele afectate de retragerea bateriilor cu probleme, în decembrie 2005.

## Intel Core 2 Duo

Intel a lansat în mod oficial procesoarele sale pentru sisteme desktop Core 2 Duo și Core 2 Extreme bazate pe Conroe. Anunțul a fost făcut oficial la câteva săptămâni după ce compania a început să livreze chip-urile producătorilor de computere. Compania ar putea anunța de asemenea lansarea lui „Memrom”, versiunea pentru notebook-uri a procesorului.

Intel a anunțat lansarea a patru modele Core 2 Duo -



E6300, E6400, E6600 și E6700 – și a unui singur Extreme, X6800. Cele cinci procesoare Conroe vor avea frecvențe de 1,86, 2,13, 2,40, 2,67, respectiv 2,93GHz. Primele două modele dispun de 2MB cache L2, iar restul de

4MB. Cache-ul este partajat între nuclee, în funcție de necesități. Toate cele cinci procesoare au un FSB la 1.066 MHz. Procesoarele Core 2 Duo au o specificație TDP de 65W, iar Extreme Edition de 75W. X6800 va avea un preț de 999 USD, în loturi a câte 1.000 unități. Prețul modelelor E6300, E6400, E6600 și E6700, în aceleași condiții, este de 183, 224, 316, respectiv 530 USD.

## Atech Flash Technology Hârtie igienică cu muzicuță

O companie americană a lansat suportul pentru hârtia igienică dotat cu un accesoriu pentru conectarea unui player muzical iPod, cu boxe cu tot. Sistemul de sunet pentru baie combină un suport banal de hârtie igienică cu o stație de docare pentru player-ul digital și este dotat cu patru difuzoare performante „rezistente la umezeală”. Producătorii spun că dispozitivul, numit „iCarta”,

are scopul de a „îmbunătăți experiența utilizatorului în cea mai mică dintre camere”. Gadget-ul costă aproximativ 80 euro și oferă un sunet de calitate, dacă ar fi să dăm crezare spuselor producătorului, compania Atech Flash Technology.

Pe lângă faptul că îi oferă utilizatorului șansa de a asculta muzica preferată în momentele cele mai intime, accesoriul mai aduce un beneficiu: acesta



încarcă automat acumulatorul player-ului digital în timpul utilizării. Site-urile web care au prezentat acest dispozitiv l-au numit, pe bună dreptate, drept „unul dintre cele mai ciudate accesorii pentru iPod de pe piață”.

## Asus se aliază cu Gigabyte

Doi dintre cei mai mari producători de plăci de bază din lume au anunțat că vor pune bazele unei noi companii joint-venture care să combine producția de plăci de bază și plăci video. Companiile susțin că principalele obiective ale acestei fuziuni sunt creșterea eficienței operațiunilor și îmbunătățirea calității produselor. Noua companie mixtă își va începe activitatea în luna ianuarie a anului viitor. 8.000.000.000 USD reprezintă capitalul acesteia. Conform comunicatului, Gigabyte dorește să dețină 51% din acțiuni, iar AsusTek 49%.

## Intel mult mai ieftin

Urmând exemplul lui AMD, Intel a scăzut prețul unor procesoare cu mai mult de jumătate. Aceste reduceri vor fi simțite de cumpărătorii procesoarelor mai puternice, pe parcursul următoarelor luni. Intel a micșorat prețul procesorului Pentium D de 3.6 GHz la 316 USD, de la 530 USD cât costa în iunie a.c. Procesorul Pentium 4 de 3.6GHz, care suportă hyper-threading, a fost ieftinit cu 54%, costând acum 183 USD. Prețul unui P4 la 3.2 GHz a scăzut cu 61%, noul preț fiind de 84 USD, cel la 3 GHz fiind acum doar 74 USD.

## AMD păstrează denumirea ATI

După diferite zvonuri confirmate, apoi infirmate, în cele din urmă se pare că AMD nu vrea să renunțe la numele de ATI. Advanced Micro Devices a fost de acord să cumpere compania canadiană producătoare de chip-uri grafice, contra unei sume de 5,4 miliarde



USD în bani gheață și acțiuni. Tranzacția este unul dintre cele mai mediatizate evenimente ale lumii IT din ultima vreme.

## Office 2007 beta pe bani

Microsoft intenționează să le aplice o taxă nominală celor care vor descărca versiunea Beta 2 a Office 2007, deși această strategie este total contrară celei practicate de majoritatea companiilor software. Utilizatorii care vor descărca Office 2007 Beta 2 vor trebui să achite o taxă de 1,50 USD pe download, a declarat un reprezentant al Microsoft. „De la sfârșitul lunii mai, versiunea Beta 2 a fost descărcată de peste trei milioane de utilizatori. Această cifră este cu 500% mai mare decât cea la care ne așteptam”, a anunțat reprezentantul companiei. „Taxa ne va ajuta să acoperim costurile asociate download-ului de pe serverele noastre”.



# Command & Conquer 3: Tiberium Wars

**Născută și adusă la maturitate de defuncta Westwood, Command&Conquer este una dintre cele mai iubite serii RTS apărute vreodată.** Împreună cu seriile Warcraft și Age of Empires, Command&Conquer reprezintă însăși istoria jocurilor de strategie în timp real.

## File de poveste

Încă de la prima prezentare a jocului, producătorii sunt foarte clari și concisi: „Genul RTS există de trei decenii pe PC, iar Electronic Arts dezvoltă acest gen de câțiva ani buni. Chiar fără să intrăm prea mult în detalii, ar trebui să aveți deja o idee precisă despre ceea ce vă va oferi jocul.” Cul! Să vedem niște detalii, totuși!

Mult așteptatul capitol nou va readuce seria la origini, în lumea Tiberiumului, și va fi caracterizat de un mod de joc rapid și fluid, tipic al sagăi, de altfel, și de un

story despre care ni se spune că va înnoi radical conceptul epic al RTS-urilor.

Producătorii au revenit la universul futurist și post-apocaliptic al primelor două titluri, **Command&Conquer: Tiberian Dawn** și **Command&Conquer: Tiberian Sun**.

Suntem în anul 2047 și tensiunea atinge cele mai înalte cote. Tiberiumul (substanță de origine alienă autoreplicantă care a infestat Terra) a fost scăpat de sub control și se extinde ca o glaciațiune radioactivă. GDI, alianța high-





tech a celor mai avansate națiuni ale lumii, luptă pentru a opri expansiunea Tiberiumului, dar Kane, liderul megaloman al frăției NOD, are alte planuri pentru bătrâna Terra. Societatea secretă a lui Kane, devenită superputere, poate utiliza Tiberiumul ca să transforme omenirea după viziunea contorsionată pe care facțiunea o are asupra viitorului.

Din cauza extinderii Tiberiumului, resursa naturală prezentă dintotdeauna în saga C&C, harta va fi împărțită în diferite secțiuni. Vom avea trei zone diferite: cele

albastre nu au fost infestate de Tiberium; în cele galbene celebra substanță începe să se extindă, iar cele roșii sunt complet infestate, fapt care influențează fauna și flora locale. GDI controlează zona albastră, dar 20% din Pământ sunt nelocuibile din cauza infestării cu Tiberium...

Finalul războiului total pentru Tiberium și destinul planetei sunt încă necunoscute, însă în acest capitol suntem asigurați că vom afla mai multe despre originea Tiberiumului. De altfel, faza de pre-producție a jocului a fost și o





ocazie bună pentru o detaliere a provenienței acestei substanțe și a modului în care s-au format GDI și NOD. Ni se promite, așadar, o campanie singleplayer bogată în informații care vor face deliciul atât fanilor seriei, cât novicilor care nu vor întâmpina nicio dificultate în a urmări scenariul. Mai multe despre acestea în preajma apariției jocului!

## Citiți Biblia?

Adevăratul document de referință pentru EALA este Tiberium Bible, o cărtică de vreo 50 pagini realizată de un grup de cercetători de la Massachusetts Institute of Technology (MIT), în care se descrie ce s-ar fi întâmplat dacă Tiberiumul ar fi existat într-adevăr. Cadrul general este acela al unui Pământ tot mai distrus pe care populația ar suferi cumplite mutații genetice.

Celor două celebre facțiuni, aflate într-o luptă eternă, li se va alătura o a treia. Producătorii nu au cedat insistențelor presei, doritoare să afle care este identitatea acestora și au numit-o, simplu, They. Toți cunoscătorii sagăi presupun că ar putea purta cel puțin două nume: cel al mutanților Forgotten și cel al alienilor Scrin.

Din câte am văzut până acum din joc, înclin spre a doua opțiune...

## Good ol' RTS

„Command&Conquer 3: Tiberium Wars combină într-un RTS un ritm de joc rapid cu un mod inovator de relatare a story-ului”, spune Mike Verdu, executive producer la EA Los Angeles. „Vom realiza un capitol Command&Conquer de generație nouă, fidel spiritului original al seriei, dar în același timp actualizat cu o grafică avansată, o profunzime strategică crescută și inovații distinctive în gameplay, care vor duce la o evoluție a genului”. Din aceste informații, Tiberium Wars ar trebui să realizeze mult așteptata revoluție în genul RTS printr-o campanie singleplayer ieșită din tipare, care să experi-

## De reținut

Command&Conquer 3: Tiberium Wars este cea de-a treia parte a sagăi Tiberium: Tiberian Dawn (1995) și Tiberian Sun (1999).

C&C 3 este dezvoltat de EA Los Angeles, echipa numărând în rândurile ei persoane care au participat la realizarea lui Battle for Middle-earth 2, adică Mike Verdu (producător executiv) și Jason Bender (lead designer).

Jocul va utiliza o versiune îmbunătățită a engine-ului SAGE 2 (Strategy Action Game Engine, utilizat în BfME 2 – SAGE 1 fiind utilizat în Generals și BfME). Aceasta înseamnă din start îmbunătățirea redării apei, a luminii și, în special al exploziilor, deci, o gestionare simultană a numeroase efecte.

Muzica jocului nu va fi compusă de Frank Klepaki. Aaron Kaufman (community manager) ne-a asigurat că echipa EA Audio a lucrat pe brânci la piese care s-au inspirat din stilul lui Frank Klepaki.

EALA păstrează încă secretul participării sau neparticipării lui Joe Kucan în rolul lui Kane. Facțiuni: GDI, NOD și o a treia, necunoscută încă.

Între 40 și 60 minute de film.

Șase misiuni principale și între patru și șase misiuni intermediare.

Secvențe radio în timpul misiunilor.

AI îmbunătățit, de două tipuri (rusher și camper), care să reacționeze la strategiile jucătorului: rush, lungimea partidei etc.

Acțiunile pe care le vom întreprinde vor influența următoarele misiuni.

Meniul principal va fi modificat nițel: se vor putea construi mai multe clădiri în același timp prin creșterea numărului de MCV-uri în Construction Yard.

Sub bara verticală ar putea apărea o fereastră în care să vedem caracteristicile speciale ale unității.

Nou sistem de particule pentru fum și explozii.

Un joc rapid cu un gameplay fluid: în momentul în care dai clic pe o unitate și îi dai un ordin, aceasta îl va executa imediat, fără să mai aștepte 1 sau 2 secunde.

Titlul este dezvoltat numai pentru PC și apariția lui este prevăzută pe la mijlocul anului 2007.







# WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

THE WORLD'S LARGEST  
COMPUTER & VIDEO GAME FESTIVAL

## FINALA NAȚIONALĂ

28 Sept - 1 Oct, 2006

ROMEXPO

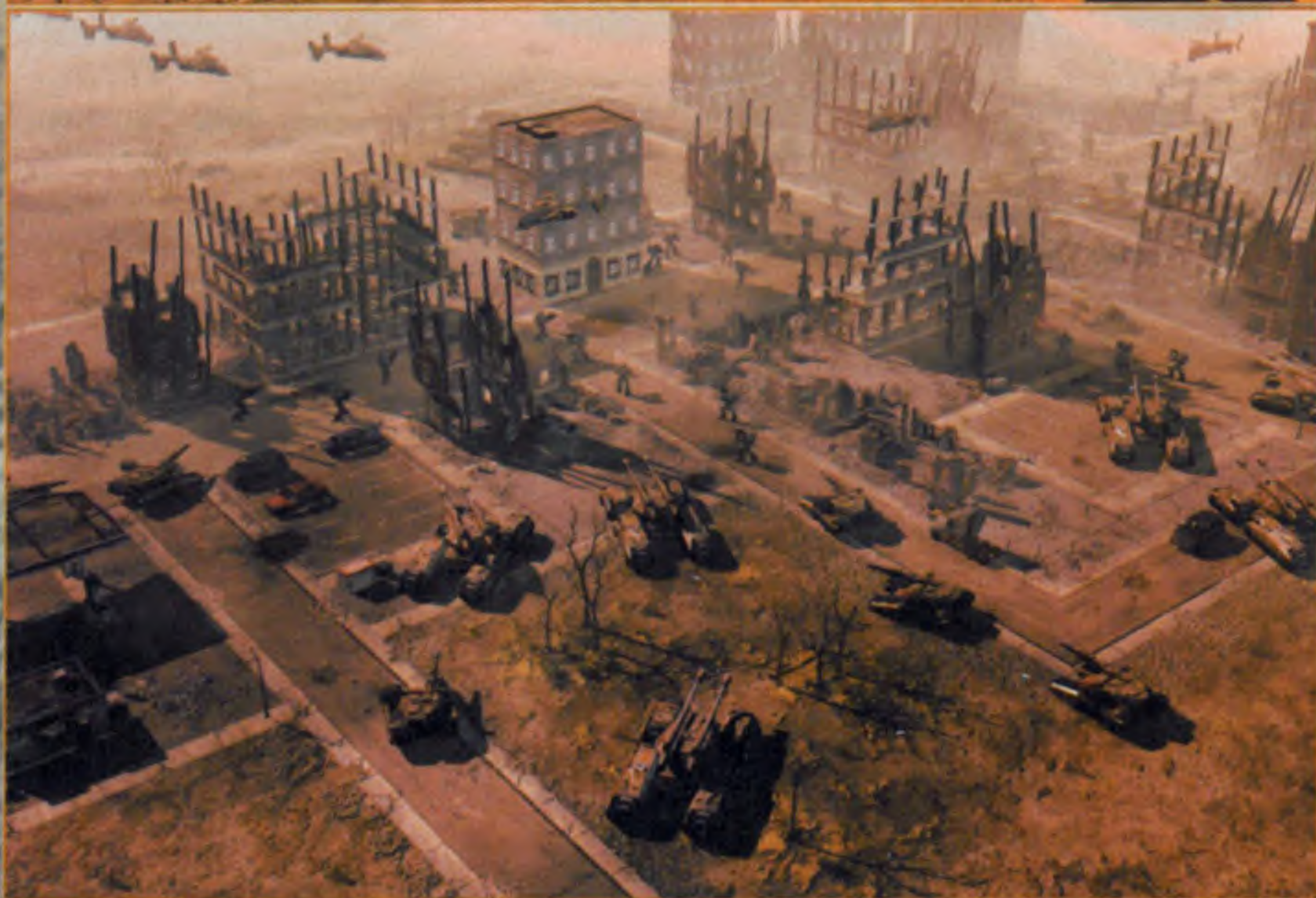


rds.LINK

E-POTEK







menteze noi și profunde idei strategice. În comunicatele de presă publicate până acum descoperim însă câteva informații vagi despre noutățile pe care le va aduce jocul. De exemplu, vom putea construi baze mobile și organiza

astfel o strategie versatilă și în continuă mișcare, adaptată exigențelor noastre. Vom putea utiliza foarte multe dintre bătrânele unități ale seriei în lupte și ne vom personaliza armatele prin intermediul combinației strategice

între diferitele unități pe câmpul de luptă. Din păcate, nu cunoaștem încă mare lucru despre natura și dimensiunea unei asemenea personalizări; în cazul în care nu vom fi limitați la simple combinații prestabilite și vom putea să ne stăpânim total unitățile, s-ar putea să ne trezim într-adevăr în fața unui concept nou, în fața unui joc pe care să-l jucăm după gusturile și bunul nostru plac.

Engine-ul grafic ne va da posibilitatea să facem zoom pe unități, în așa fel încât acestea vor fi afișate pe tot ecranul. Efectele de lumină, texturile și reflexiile sunt dintre cele mai somptuoase.

Prima anunțare a jocului a ridicat un pic voalul de pe puterea „teribilelor ion storms” care vor adia pe câmpul de luptă. Despre natura unor asemenea furtuni se pot încă emite numai ipoteze, mai mult sau mai puțin fanteziste: faptul că poți exercita o asemenea forță te poate duce cu gândul la o mai atentă gestionare a armelor cu rază mare de acțiune sau de distrugere în masă (după ultima modă). Hmm, să vedem ce-o ieși din asta! Ce este sigur este faptul că producătorii își concentrează atenția pe jocul online. În acest sens, au promis integrarea de voice-over IP, suport pentru clanuri și modalitatea „spectator” care ne va da posibilitatea să jucăm o strategie în timp real „ca pe un sport”. Modulurile de joc vor fi *Skirmish*, *DeathMatch*, *Team DeathMatch* și *World Domination*.

Jocul este în lucru de mai multe luni, iar până acum programatorii s-au concentrat pe engine-ul grafic, încercând să facă jocul cât mai fluid posibil. În prezent, producătorii lucrează la AI, având drept obiectiv pregătirea acestuia pentru solicitările date de modul de acțiune al jucătorilor.

## În final?

Este încă foarte greu să ne facem o impresie despre viitorul lui *Tiberium Wars*. Din păcate, informațiile publicate de Electronic Arts sunt foarte puține, la fel și materialul furnizat. Oricum, din câte afirmă producătorii, în lunile următoare vor face noi declarații și, dacă suntem cuminți, vor mai publica și alte screenshot-uri in-game. Este clar că, atât în ceea ce privește bugetul jocului alocat de EA, cât și ținând cont de geniul unor producători ex-Westwood, nu vom sta ca vițelul la poarta nouă în fața unor imagini pur estetice!

Da, EA a fost foarte generoasă cu dezvoltarea acestui joc, și producătorii, vechi glorie ale lui Westwood Studios, au demonstrat de multe ori că știu să creeze scheme de joc perfecte: nu ne mai rămâne decât să așteptăm o versiune de preview ca să vedem exact cu ce ne poate surprinde noul capitol al seriei *Command&Conquer*.

DJIBRIL DOBRICĂ  
cipri@pcgames.ro

## Scurtă istorie a primelor RTS-uri

**1989 - Herzog Zwei** (TechnoSoft, Sega), apărut pe Sega Megadrive, prezintă – chiar dacă într-o manieră simplistă – toate elementele care vor inspira bazele genului. Două baze și câteva unități pe care trebuie să le controlăm și ale căror resurse le gestionăm.

**1992 - Dune II** (Westwood, Virgin), conceput în timpul dezvoltării CRPG-ului *Eye of the Beholder*, s-a născut din dorința aplicării Real Time-ului la mecanica clasicelelor TBS-uri.

**1994 - Warcraft: Orcs & Humans** (Blizzard). După doi ani de secetă în domeniu, Bill Roper și amicii lui s-au hotărât să exploateze un subiect din care nimeni altcineva nu a mai extras seva până atunci. Paradigma rămâne aceeași: „colectezi, construiești și lupți”, de data aceasta accentul fiind pus pe lupte mai puțin futuriste decât în *Dune*.

**1995 - Command & Conquer** (Westwood, Virgin) a marcat o evoluție și o rafinare a sistemului de joc introdus de *Dune II*. Jocul a fost un imens succes, fiind catalogat drept primul blockbuster al genului.

**1995 - Warcraft II: Tides of Darkness** (Blizzard). Cum primul Warcraft nu s-a bucurat de un succes răsunător, sequel-ul plutea în aer. Grafica în SVGA, scriptul AI-ului îmbunătățit, jocul în rețea, toate aceste elemente au contribuit la încrederea unei comunități și la punerea bazelor fenomenului pe care îl cunoaștem azi sub numele de *World of Warcraft*.

**1996 - Command & Conquer: Red Alert** (Westwood), gândit ca un simplu add-on pentru primul C&C, acesta marchează încheierea primului val de RTS-uri cu un titlu care avea un balancing aproape perfect.

Sigur că au apărut și alte titluri mari în anii următori cum sunt *Total Annihilation* (primul RTS 3D), *Dark Reign* sau *Starcraft*, dar asta e o altă poveste.



700 Mb



1 CD-ROM  
GRATUIT

PREȚ 6,9 RON

# CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCATIONAL

SEPTEMBRIE 2006 NR. 54/VI

ISSN: 1583-087X



AFLĂ TOTUL DESPRE ȘERPII  
DIN AFRICA DE SUD CU  
**AFRICAN SNAKES 4.22**

EXPERTUL ÎN FOTOGRAFIE  
**PHOTOMEISTER 2.6**



PĂSTREAZĂ-ȚI PROPRIUL  
JURNAL ÎN SIGURANȚĂ  
**FOREVER JOURNAL 2.0**

**CONEXIUNEA**  
MODEM TO MODEM

TUTORIAL



INTRĂ PE FORUM LA  
[WWW.CDFORUM.RO](http://WWW.CDFORUM.RO)

ÎN REVISTĂ ȘI PE CD-ROM:

## STARTGUARD 2.0

SOFTUL LUNII



IMAGINILE PRIND VIAȚĂ CU  
**NATURE ILLUSION STUDIO**



**NOKIA 6230i**  
FLEXIBIL, EFICIENT ȘI PUTERNIC



Producător: Piranha Bytes Publisher: JoWood Gen: RPG Termen: septembrie 2006

Odată fumat și deja aproape uitat Oblivionul, anul acesta ne mai rezervă două mari RPG-uri, așteptate cu nerăbdare de fanii genului.

**Unul va fi importat din Canada și ne va oferi o nouă gustărică de AD&D, în timp ce celălalt vine dinspre țărâmurile germane, de la cei cu poftă de Piranha.**

# Gothic III





**F**oarte mulți fani ai genului păstrează amintiri dulci-amare despre seria de RPG germană. Primul episod s-a bucurat de o popularitate imensă, fiind ceva proaspăt și diferit de AD&D, respectiv de Forgotten Realms. Al doilea a fost un succes la fel de cutremurător, seria **Gothic** înscriindu-și definitiv numele în istoria RPG-urilor. Problemele au apărut odată cu expansi-on-ul **The Night of The Raven**. Producătorii s-au încâpățânat să-l scoată în limba lor natală, neglijând mai bine de un an de zile necunoscătorii limbii germane. Au apărut tot felul de traduceri în engleză a dialogurilor din joc, dar acestea erau de o calitate atât de proastă, încât până și Yoda ar părea profesor de limbă engleză pe lângă ele. Apoi, totuși, li s-au

înmuiat inimioarele celor de la Piranha Bytes și au publicat o versiune Gold care conținea pe lângă al doilea episod și add-on-ul deja în engleză. În tot acest timp însă, jucătorii de RPG din Europa vâneau cu o tenacitate demnă de o cauză mai nobilă orice fărâmbă de informație legată de al treilea episod care după apariția primelor imagini a ajuns un adevărat hype.

#### Salvând lumea, orc cu orc...

Cei care au jucat primul **Gothic** își mai amintesc de închisoarea protejată de o barieră magică, de diferitele facțiuni care se băteau pentru minereurile atât de prețioase, de swamp weed, de vrăjitorul Xardas, de trezirea lui Sleeper și dărâmarea barierei (cei care nu-și amintesc și vor să înțeleagă legătura dintre elementele

de mai sus, aranjate în ordine cronologică, să facă bine și să pună mâna pe joc). Al doilea episod a continuat povestea exact de unde s-a terminat primul **Gothic**, doar că de data aceasta în loc de închi-

soare, te aștepta întreaga insulă Khorinis. De îndată ce-ți recapeți cunoștința după marea bătălie cu Sleeper, Xardas îți și toarnă în gât o găleată de vești „bune”: cu ultima lui răsufare bestia a eliberat în



**MĂNĂSTIREA ARGESULUI** Printre cărămizi, undeva e și soția meșterului Manole! ➤





BATĂ-I DRACU' DE ORCI că mi-au mâncat calul și acu' trag singur căruța!



ROBIN HOOD... nu-mi sună cunoscut și n-am auzit de vreun concurs de arcași!

## Muzica din epopeea gotică

Conform unor zvonuri încă neconfirmate, muzica lui **Gothic 3** va fi compusă de formația Gocoo. Nu vă speriați dacă nu-i cunoașteți: echipa este renumită pentru muzica bazată pe folosirea unor tobe specifice culturii japoneze. Turneul de concerte al trupei, care va începe în curând, va conține niște surprize plăcute: mai precis, piese din coloana sonoră a noului **Gothic**. Cel puțin așa s-au lăudat muzicanții. De asemenea, artiștii au afirmat că jocul va apărea pe 13 octombrie, tot de la aceeași dată devenind disponibilă și coloana sonoră oficială. GameStar-ul german a anunțat cu surle și trâmbițe că la ediția din acest an a Games Convention de la Leipzig oricine va putea încerca jocul.



lume foarte nemaivăzută de puternice și de periculoase. Iar au urmat o serie de confruntări la sfârșitul cărora ai demonstrat încă o dată că nu ești un simplu pușcăriaș, ci un erou care salvează lumea pentru a doua oară.

După asemenea antecedente, sunt de înțeles așteptările ridicate legate de cea de-a treia parte. Noile aventuri te poartă acum pe continentul principal, unde orcii au înrobuit regatul oamenilor, folosindu-i pe cei din urmă pe post de sclavi. Există mici grupări rebele pe ici pe colo, dar acestea nu prea au idee despre ce să facă, așteaptă un conducător adevărat. Omul pe care-l așteaptă, jucătorul, are acum însă dreptul să aleagă ce are de gând să facă: să salveze oamenii ori să se alieze cu orcii care deja și-au demonstrat puterea. Fiecare dintre părțile combatante te ademeneste cu un fir epic unic și diferit, care te conduce pas cu pas la marele final în care va trebui să decizi soarta întregii omeniri. Pe lângă orcii din nord și oamenii din centrul continentului, partea sudică a Myrtanei este locuită de o rasă nomadă pașnică, numită Varrant, care va juca și ea un rol important în desfășurarea evenimentelor.

Producătorii subliniază de câte

ori se ivește ocazia că de data aceasta nu vom vedea niște orcii descreierați, aflați doar la o treaptă distanță față de animale pe scara evoluției, ci creaturi raționale și calculate. Această trăsătură a jocului va deveni importantă după îndeplinirea primelor quest-uri, când vei începe să realizezi că în lumea lui Myrtanna aparențele pot fi foarte înșelătoare. Orcii, ca și celelalte rase, au motivația și istoria lor (din care am putut vedea o bucatică în cel de-al doilea episod) ce explică motivul pentru care au ales calea înrobirii oamenilor. În funcție de alegerile pe care le vei lua, vei descoperi tot mai mult din povestea de fundal a jocului.

### Renașterea unui erou

Partea crucială și esența conceptului de joc este construirea personajului. Jucătorul nu va crea un personaj pe care să-l înzestreze cu diferite atribute și nu va trebui să aleagă nici din vreo clasă predefinită. Asemenea episoadelor precedente, eroul are acum istoria proprie și personalitatea lui, abilitățile și caracteristicile sale. În funcție de preferințele proprii vei putea alege și stilul de luptă caracteristic. Eroul se formează în timpul mersului, în





funcție de armele pe care le folosește și abilitățile care se lipesc de el. Aspectul de roleplaying aici nu se trage din crearea unui caracter și încadrarea lui într-o clasă predefinită, per se, ci din experimentarea interacțiunii unui personaj particular cu lumea înconjurătoare. Astfel, încă de la începutul jocului, putem vorbi de două influențe care se completează: lumea înconjurătoare ce te influențează pe tine ca erou și tu, eroul, care influențezi evenimentele și astfel modelezi lumea. Orcii, de exemplu, nu vor avea nici pic de respect pentru tine, iar rebelii umani vor încerca să te folosească pentru a-și atinge scopurile. Atitudinile diferitelor facțiuni se vor schimba în timp, în funcție de acțiunile întreprinse și de deciziile luate.

De exemplu, poți câștiga încrederea unui orc responsabil de unul dintre orașele ocupate. Acest lider îți va spune de un grup de rebeli pe care încearcă să-l elimine de ceva timp fără succes. Sperând că tu îl poți ajuta, îți mai vorbește despre un paladin care ar putea cunoaște locația bandiților rebeli. Dacă reușești să convingi paladinul de prietenia ta, poți afla locația rebelilor și poți să-i elimini cu mâna ta sau poți să împărtășești

ce ai aflat conducătorului orc. În urma acestui intermezzo îți crește reputația în ochii orcilor și ți se deschide calea spre noi quest-uri și zone sau primești de la ei un antrenament pe care altfel nu l-ai fi putut obține. În mod alternativ poți alege să-l trădezi pe orc și să complotezi cu rebelii pentru recapturarea orașului. După ce orașul ajunge pe mâna oamenilor, îți va crește reputația în rândul lor, primind noi recompense, însă portretul tău va ateriza pe afișele „most wanted” ale orcilor. Acestea sunt doar două exemple, jocul oferind mai mult decât două posibilități de rezolvare a diferitelor situații. Ce este însă sigur este faptul că producătorii au renunțat la clișeul „oamenii buni împotriva orcilor răi”. Viața eroului nostru va semăna mai mult cu viața unui mercenar care-și alege singur prioritățile și aliații. Unele misiuni vor fi mai ușoare și mai intuitive, altele vor fi mai complicate și ambigue din punct de vedere moral. Să ajungi să pătrunzi într-un castel al orcilor bine protejat poate fi cam greu deoarece mituirea gărzilor nu e de ajuns, iar asaltul este echivalent cu sinuciderea. După câteva întrebări bine plasate, poți afla însă de un comerciant care caută și el să-și crească repu-





**HOP SUS!** Nu e momentul pentru genuflexiuni sau pentru abdomene



**SUPERMAN TRĂIEȘTE** Să mai zică cineva că orcii nu pot zbura!



**DOAMNE, NEAOȘ MAI ÎSI!** Tocmai mi-am scos armura și spada de la lustruit



**SFATUL BĂTRÂNILOR** s-a adunat la un foc care să încălzească spiritele oboseite



tația cu invadatorii. Dacă îl ajuti să-și distribuie berea între orci, amândoi veți avea doar de câștigat.

#### Oferta bucătarului șef: arc, spadă sau magie

Asemenea sistemului de alignment, sistemul de clase din **Gothic 3** este cât se poate de flexibil. În buna tradiție a seriei, jucătorul nu se va încadra niciodată într-o clasă bine definită. De-a lungul jocului, te vei putea folosi de skill-urile și abilitățile pe care le vei învăța de la instructorii răsfirați prin întreaga lume. Experiența câștigată și aici duce la level up, cu diferența că la fiecare astfel de prag primești noi "learning points" care pot fi cheltuite pe achiziționarea de skill-uri noi sau îmbunătățirea abilităților.

De data aceasta, producătorii nu mai recurg la clișeul amneziei,

jocul luând în considerare faptul că eroul a supraviețuit deja în două episoade. Astfel, anumite skill-uri îți stau la dispoziție încă de la începutul jocului, fără să te pască însă pericolul de fi un papă lapte la început. Vei vedea că producătorii au împletit strâns sistemul de alignment cu cel al evoluției personajului. Skill-urile elementare pot fi învățate de la antrenorii care locuiesc în zonele ușor accesibile ale lumii. Abilitățile mai evoluate însă vor trebui învățate de la niște maeștrii mai greu accesibili nu mă refer doar la condițiile geografice. Câteodată vei ști prea bine care este maestrul de care ai nevoie, dar dacă nu ești în relații bune cu facțiunea din care face parte, el te va refuza. Alți antrenori sunt obstrucționați în diferite moduri. Orcii, de exemplu, respectă cel mai mult puterea

și este foarte probabil să te ia sub tutela lor dacă ai o orientare mai apropiată de cea a unui warrior. Se poate întâmpla foarte bine ca ei să te trimită la lupte în diferite arene, înainte să accepte să te învețe câte ceva.

Skill-urile se încadrează în așteptările noastre legate de un astfel de joc. În afara de varietatea de abilități de luptă referitoare la mânăuirea diferitelor tipuri de arme, vei avea vrăji ofensive și defensive, vor fi prezente skill-urile orientate spre producție precum crafting-ul și alchimia. Deocamdată nu există prea multe detalii despre arborele de skill-uri și abilități, fiind sigur doar că acesta va fi deosebit de vast. Pentru a putea fi folosite, multe dintre obiectele din lumea de joc, vor necesita cunoașterea anumitor skill-uri. De exemplu, nu vei putea folosi prea bine ustensilele

de fierar dacă nu ai cunoștințe despre procesul de producție al armelor. Varietatea armelor va fi la fel de mare precum ne așteptăm: vom avea săbii, topoare, sulite, arcuri și alte ustensile letale. Interesante vor fi și diferitele stiluri de luptă care vor permite, de exemplu, mânăuirea a două arme în același timp. Gama diferitelor formule magice se întinde de la mingi de foc mai mici și vrăji de vindecare până la magii spectaculoase care afectează o întreagă arie. Ploaia de foc, spre exemplu, colorează ecranul în roșu, chemând din ceruri un duș fierbinte de meteoriți.

#### Pe viață și pe moarte!

Sistemul de luptă a fost unul dintre cele mai des atacate puncte ale întregii serii. Cu cea de-a treia înfățișare, cei de la Piranha Bytes au încercat să simplifice metodo-





**MINECRAWLER CÂT O CASĂ** Mare te-ai făcut, drăguțule, de când nu ne-am văzut!



**RĂTĂCIT FĂRĂ BUSOLĂ** Nu de Jurassic Park era vorba, ci de Gothic! O nouă țeapă...

logia luptelor, făcându-le mult mai intuitive. Controlul se va baza pe un sistem ce folosește ambele butoane ale mouse-ului și care fixează cu ușurință oponentul. Când vine vorba de lupta cu mai mulți adversari, jocul îl va ținti în mod automat pe cel de care se află mai aproape cursorul. Pentru a ataca apoi ținta cu arma sau cu vraja echipată, va fi de ajuns să apeși pe butonul stâng al rozătorului. Armele méléé au moduri de atac care variază în funcție de contextul în care sunt folosite și pot fi activate prin cele două butoane ale șoarecului. De exemplu, săbiile au un atac vertical amplu ce se poate activa cu clic stânga și un atac orizontal rapid ce este acționat de clic dreapta. Cu aceeași armă echipată, apăsarea mai lungă a butonului stâng duce la declanșarea unui atac devastator, dar foarte lent, în timp ce apăsarea accentuată a butonului drept îndeamnă personajul să se apere. Dacă, după apărare, apeși pe butonul din stânga, se va declanșa un alt atac deosebit de puternic. În mare parte, aceste combinații vor trebui descoperite de către tine. În cazul armelor mai lungi ca bastoanele de luptă, vei dispune și de un avantaj tactic, deosebit de util când vine vorba de controlul bătăliei cu mai mulți adversari. Arcurile și vrăjile nu vor beneficia însă – din câte se pare – de acest sistem multiplu, funcțiile lor fiind specializate. Scenele de luptă, aidoma restului

jocului, vor putea fi savurate fie din perspectivă third person, fie din perspectivă first person.

O noutate interesantă a luptelor va fi învingerea oponentilor. După ce birui în luptă un orc sau un om nu moare, ci își pierde cunoștința. Pentru a-l elimina de tot, va trebui să execuți un finishing move, reprezentat printr-o animație specială. Cauza acestui moment intermediar care precede pasul în lumea de dincolo trebuie căutată în sistemul de reputație și de alignment. Prin introducerea acestei inovații, vei putea controla mai bine reputația, alegând să-ți omori sau să-ți cruți oponentii. Terminarea unui om în fața orcilor nu stârnește decât râsul barbar al audienței, dar exterminarea unui lider orc în fața aceluiași public echivalează cu o comandă la coșciugul propriu și personal. Eliminarea completă a diferiților oponenti poate fi utilă dacă știi pe cine vrei să impresionezi și în ce fel vrei să-ți crești reputația.

#### De-ale gurii și de-ale tehnicii...

Lumea lui Myrtanna are mărimi impresionante, lucru care a fost exploatat la maxim de către producători. Cei de la Piranha Bytes au mormăit ceva despre 10 km<sup>2</sup> pe care se întind deșerturi, păduri, câmpii, munți cu piscuri acoperite de zăpadă, mocirle și alte cele. Chiar dacă **Gothic 3** nu arată la fel de detaliat precum **Oblivion**, nici departe de acesta

nu e. Vegetația e luxuriantă, animația personajelor și a diferitelor creaturi ce populează lumea pare convingătoare, peisajele sunt pline de viață și nici așezările nu par să ducă lipsă de vlagă. Pentru a ușura orientarea și călătoria prin această lume imensă, vei putea învăța la un moment dat și o vrajă de teleportare. Una dintre cele mai ambițioase promisiuni ale producătorilor este eliminarea timpilor de loading.

Pentru a nu fi probleme majore și de această dată cu varianta în

limba engleză, o parte a echipei s-a ocupat doar de localizarea în limba anglo-saxonă (cât de ciudat poate să sune), asigurându-se că varianta în engleză nu va fi cu nimic mai prejos decât cea în limba germană.

Cei care au văzut **Gothic 3** la E3-ul de anul acesta au avut doar cuvinte de laude despre acesta. Se pare că într-adevăr va reuși să se țină de promisiuni. Oricum prin octombrie vedem și noi.

EL PATRARCHICO

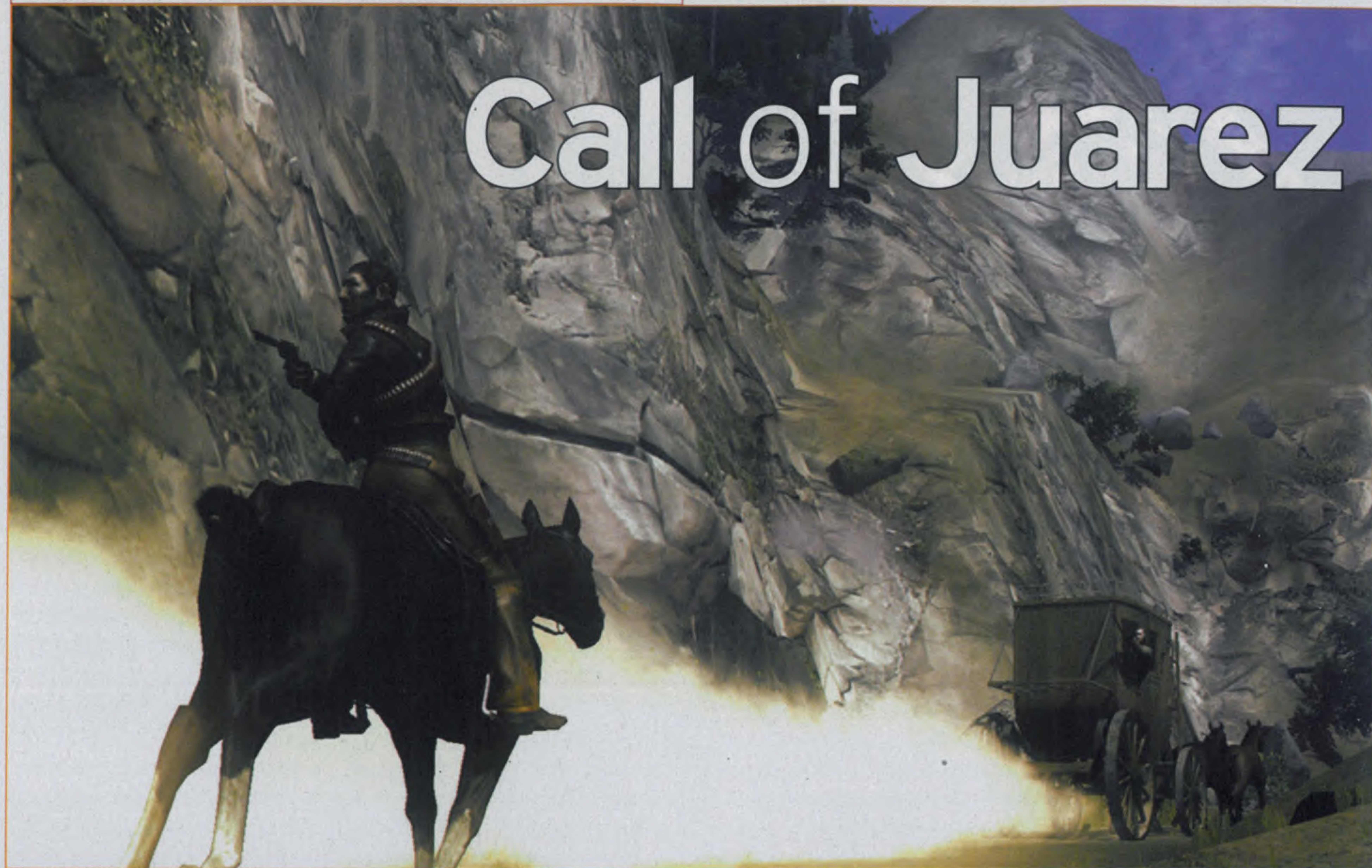
jacint@pcgames.ro





Producător: TechLand Publisher: Ascaron Gen: FPS Termen: 15.09.2006

# Call of Juarez



Un indian se legăna pe o creangă de copac  
Și pentru că aceasta nu se rupea,

**Am mai legat un indian.**

**O** dată cu preconizata intrare a Estului Sălbatic în UE, adică în Vestul Europei, se pare că prin birourile cineaștilor și producătorilor de jocuri bântuie o ușoară adiere cu miasme de prerie și piele roșie. Dar noi, acești ghimpi în calea succesului comercial al jocurilor, știm că respectivele adieri înmiresmate sunt vântoasele trase de rromii din România, trecute peste pusta ungară și ate-

rizate sub nasul producătorilor.

**Western, best-ern, sau numai tern**

După succesul neașteptat al serialul de televiziune Deadwood, produs de HBO și descălecarea oarecum pripită a lui Gun, în noiembrie anul trecut, iată că polonezii de la Techland ne pregătesc Call of Juarez. Dom'le, surpriză galactică! Mai ales după

**DACĂ M-AR VEDEA** Sergiu Nicolaescu, mi-ar oferi rolul principal în REVANȘA





❖ **TRIPLU ȘURUB ÎNTORS** Puștiule! Nadia Comăneci ar fi mândră de tine!

Gun-ul acela plin de probleme tehnice, cu grafica de pe vremea cowboy-lor și indienilor, **Call of Juarez** chiar ne extaziază. Suntem puțini, într-adevăr, dar ne extaziază... cât se poate juca din el la ora actuală. Dacă story-urile, bazate pe kilărelile în stilul Far West ar fi la fel de populare printre jucători ca mulțimea de story-uri SF, extazierea de după o partidă de **Call of Juarez** s-ar transforma probabil într-o beatitudine în masă. Dar nu se întâmplă așa, poate și din cauză că răsuflătele producții clasice western cu John Wayne și parteneri ca sinucisa Marilyn Monroe sau mai chibzuita Liz Taylor aveau la bază romane și povestiri. Acestea au fost citite poate la acea vreme de un număr mai mare de persoane decât cei care joacă azi pe calculator. Deh! Nostalgie, nostalgie sau "supărat

sunt Doamne eu" pe acordurile lui Enio Morricone. Ceva totuși se mișcă pe orbita calității și distracției.

#### **Maică! Parcă ar fi pictat cu bidineaua!**

Techland a muncit la **Call of Juarez** în aceeași perioadă în care trăgea pe brânci la mai popularul **Chrome**. Așa că, băieți deștepți cum sunt, au folosit același engine grafic și pentru **CoJ**, ceea ce se vede de la o poștă, pe acest segment jocul fiind chiar foarte bun.

Să vă fac să înțelegeți mai clar: mă plimb călare prin Munții Stâncoși, cu defilee și chei abrupte, cu pereți de stâncă ce stau să se prăvălească peste mine. Umbra mi se profilează pe stâncă în funcție de cum mă plasez față de soare. Ca să nu lăncezească murgul, mai trag un sprint, colbul fin se ridică



❖ **DACĂ NU AJUNGEM DINCOLO.** jar mănânci măi, gloabă!

în spatele meu și firisoarele de praf strălucesc în soare. Mă dau jos de pe cal, la nivelul ierbii înalte, puțin îngălbenită de soare, polenul și găzele se pierd în lumina fierbinte a zilei. Mă uit la carabina cu 12 gloanțe ce o strâng în mâini. A cam început să ruginescă, dar își face încă bine treaba. Ar trebui să o mai curăț. De curățat ar trebui curățată și mizeria de sub unghii. Aprind focul să în-

fulec o halcă de căprior în sânge. Focul, fumul sunt orientate după cum bate vântul. Îmi dau seama de asta pentru că și iarba și copacii se înclină în aceeași direcție. Îmi pun vată în urechi să nu mă ia curentul. Aceasta este o scenă obișnuită din **Call of Juarez** re-alizată cu engine-ul mai sus







DE CÂND MI-AM LUAT COLT-UL asta nou, dușmanii apar ca ciupercile după ploaie

amintit. Mai puțin faza cu vata și curentul. Sunetele, muzica western și sincronizarea perfectă sunet-imagine sunt foarte bine realizate. Dacă te pricepi un pic, vei sesiza diferențele de sunet pe care le are călcătura calului tău atunci când se schimbă consistența solurilor. Pasionații vieții la țară vor fi satisfăcuți. Altfel sună metalul potcoavei pe iarbă și altfel pe piatră.

#### Gamplay în două variante sau oferta "Call of Juarez" - doi într-unu'

Dar acestea sunt finețuri. Să vedem ce și cum mișcăm prin joc. Intrăm pe rând în pielea a două personaje contrastante, opuse. Ray, părintele pistolar, cetățean pur sânge, cu o mână pe Cartea sfân-

tă (la propriu) și una pe pistol este un mare scandalagiu. Interese ce nu pot fi controlate de firea păcătoasă a bietului popă pistolar, de genul aur, comori, Montezuna, azteci, răzbunări și reparări morale îi îndreaptă pașii spre lumină... spre lumina aurului. Omul nostru mai încearcă să-l salveze și pe celălalt personaj: retrasul Billy, un fel de țaran (se vede și după nume) tânăr, rebel, educat și crescut de pieile roșii.

Personajele vor fi schimbate alternativ. Reverendul înseamnă FPS pur sânge, dueluri brutale, o grămadă de adversari cu carabine, puști, dinamite cu fitile sfârâitoare și, bineînțeles, regele tuturor armelor din Vestul Sălbatic, Colt-ul. Cam în aceste anturaje se învârtă răspopitul nostru Ray.

#### Billy - tânăr și neliniștit

În timpul marii colonizări a Americii, Billy și-a pierdut părinții la o vârstă fragedă. Amerindienii necreștini (decii, păgâni), în milostenia lor față de copiii invadatorilor, l-au crescut până la un moment dat. Timpul petrecut printre pieile roșii a fost suficient pentru a învăța și dobândi toate abilitățile necesare supraviețuirii în Vestul Sălbatic. Apoi, poate dorința de cunoaștere sau mai degrabă plictiseala de fetele din trib l-au îndemnat ca, în zbuciumata perioadă a adolescenței, să fugă de la binefăcătorii lui bronzăți. Întâmplarea sau penelul scenaristului îl conduce pașii undeva în munți, spre poarta unei ferme izolate. Acolo este preluat de un alt binefăcător, se pare fratele lui, Ray, care presupun că l-a pus la muncă de i s-au făcut ochii cât cepele. După câțiva ani, tânărul Billy se deșteaptă și îi fură binefăcătorului unicul cal, pe spinarea căruia o întinde decii să își ia soarta în mâini, fiindu-i lehamite de atâția binefăcători. Dar la scurt timp după fuga de la fermă, soarta lui Billy a fost luată în mâini de altcineva care a venit, l-a împușcat pe fratele fermier al lui Ray și de atunci încolo joacă frate Billy vs. Ray pe post de detectiv, care întâi trage, după care întreabă.



#### Reverendul Ray. Amin

Cu un trecut ce și-a lăsat amprenta pe expresia feței sale, încearcă să-și stăpânească izbucnirile criminale într-un mic orășel de munte, predicând pacea oilor rătăcite din Saloon, care sunt mai toate negre. Deci, păstor pătat sufletește, cu dorință de înălbire într-o turmă neagră, Ray a ajuns la vârsta retragerii și pare că și-a găsit liniștea, până când... Moartea fratelui său fermier, brutal și cumsecade, în același timp și revolta orășenilor mai păcătoși decât inventatorul păcatului îl ispitesc pe Ray să revină la condiția lui primordială: brutal, violent, ucigaș. Ucide la fel de senin ca Jacint, colegul meu, când ne ia la sniper prin **They Hunger**. Are o față care ucide cardiaci numai la vederea ei, e înalt, solid, cu părul alb, slinos și e numai răzbunare, ură și cruzime, din cap până-n picioare. Colac peste pupăză, mai e și skill-at în mânăuirea armelor (pe jos și călare) și un foarte bun călăreț. Ah! Din perioada seminarului, distinsul nostru pr. Ray a mai rămas cu ceva sechele psihice: crede că e mâna Domnului pe pământ, venită să măture lumea de păcătoși. Deci noua convingere îl motivează mai mult în "lucrarea-i divină printre noi". Bașca a mai primit și darul limbuției. După ce ucide, sau cu alte prilejuri, cu Biblia într-o mână și cu Coltul în cealaltă, își mai blagoslovește victima cu psalmi și cântări biblice.



După astfel de "campanii" intense, alternativa Billy echilibrează cu succes jocul. Încordarea și atenția necesară când joci pe varianta Billy este relaxarea variantei Ray. În varianta Ray rapiditatea, bunele reflexe, deciziile rapide și împușcările cât pentru toată populația Chinei sunt adrenalina și distracția. Când devenim tânărul Billy, pielea noastră se înroșește ca ouăle de Paști și jocul se schimbă, din FPS pur sânge devine un action - stealth. Ne facem veacul prin natură și peisajele care ar coplesi pe oricine rămân tîmpe în spatele lui Billy cel indiferent. Arma preferată a lui Billy este un bici lung din piele de șarpe pe care îl folosește cu destulă îndemânare pentru a se apăra de lupi, pentru a-și dezarma sau chiar ucide adversarii și pentru a se deplasa peste hăuri și prăpăstii precum Indiana Jones. Dar la fel de bine știe să mânăuiască arcul care, spre deosebire de **Gun**, devine o armă letală, precisă și foarte folositoare, mai ales când vrei să vânez în liniște. În general, Billy își petrece vremea călărind singur, lovind ici și colo ca un animal de pradă: se

furișează, evaluează situația și atacă fulgerător. Dacă nu evaluezi bine, ai încasat-o, pentru că în cazul lui Billy adversarii indieni, mexicani sau albi te termină dintr-un foc, maxim două.

Și tot ca în orice stealth-action de obicei mai sunt unu, doi adversari care își fac de lucru în așa fel încât să nu îi vezi din prima.

În ambele variante trebuie să apuci tot felul de obiecte (inclusiv sticle), să pui șaua pe cal etc.

După modelul lui **Half-Life 2** (dar fără Gravity Gun) apuci tot felul de lăzi și le aranjezi ca să ieși dintr-un hambar unde ești blocat.

Cum sunt un mare admirator al naturii sălbatice, fie ea și virtuală, un mare vânător teoretic (am citit povești vânătoarești), aștept cu nerăbdare să evaderez din lumea TVA-ului și accizelor în idilica lume a crimelor sângeroase, într-un cadru natural extraordinar.

CALL OF JUAREZ  
marius@pcgames.ro





Producător: Kylotonn Publisher: - Gen: FPS Termen: septembrie 2006



# Bet on Soldier: Blood of Sahara

**S**unt rău și nesatisfăcut. După ce m-am umplut de verzișori și m-am îmbuibat de lupte, simt ceva ce-mi lipsește ceva. Am o frustrare. Cam așa îți justifică revenirea eroul în demo-ul care precede add-on-ul **Blood of Sahara**. Spun cam așa și nu afirm cu certitudine, pentru că jucarea demo-ului a presupus alegerea între varianta germană și cea spaniolă. Cum nu cunosc nici una dintre aceste limbi, am ales spaniola. În demo am o singură misiune: distrugerea câtorva tancuri petroliere.

Dar acest FPS fantastic (ca temă, ca plasare în viitor, nu ca joc) rămâne fidel ideii mercantile din

jocul-mămică, **Bet on Soldier**. În **Blood of Sahara**, înainte să pleci în misiune, ai un capital monetar. Cu el mergi la magazinul virtual din colț și faci cumpărăturile necesare pentru îndeplinirea misiunii. Ai o ofertă bună. Un mercenar care să-ți asigure spatele, trei tipuri de "armuri" (ușoară, medie, grea) în genul vestelor antiglonț din prezent, dar mai sofisticate. Mai ai la reducere niște mărunișuri care îți asigură autonomia health-ului, după care treci la arme. Bonusul din partea supermarket-ului virtual e superba brișcă futuristă gratuită, o combinație între baionetă și briceagul cu care se joacă amenințător

vagabonzii suburbiilor. Apoi vine oferta de arme serioase, contra cost bineînțeles. Ai de ales dintre trei categorii: los manos (la mână), medie și grea. Oferta e bogată, dar și prețurile pe măsură, așa că e bine să îți drămuiești economiile ca un mercenar gospodar ce ești. În sfârșit, tu și Rudy sunteți introduși în zona de acțiune. Deși au fost trei mercenari pregătiți să lupte până la moarte pentru o chenzină substanțială, în demo mi l-au dat numai pe Rudy. A fost un șoc grafic plăcut când am ajuns în zona de acțiune. Un bazar, o piață tipică din Tunisia zilelor noastre, din care s-au extras ca prin minune vânzătorii și cumpărătorii. Atenția la detalii este exemplară. Chiar și soldații de mai multe tipuri cromatice se asortează perfect cu cadrul în care sunt plasați. Am fost încântat de armele cu care am luptat. Sunetul cadentat al gloanțelor diferențiat în funcție de calibru, grafica armelor și efectele realiste care mi-au însoțit partida de tragere mi-au redeșteptat pentru scurt timp mai vechile mele visuri de trăgător neîmplinit.

Ce faci în joc? Ai un traseu de

parcurs pe care adversarii de toate felurile vin grămadă. Și tu tragi, Rudy trage, schimbați armele și... trageți, adversarii cad secerați, mai înaintați oleacă, iar dau năvală otomanii fantastici și iar tragi. Atenție! Prin tot felul de vase uriașe mai găsești câte un teanc de verzișori, iar dacă împuști un anumit tip de soldați (un fel de copii ai boșilor de nivel), mai primești ceva de cheltuială. Bani sunt buni și fără ei ești mort, căci la stațiile de alimentare cu health și muniție totul se face contra cost.

Interesant este și un robot uriaș dotat cu rotativă și tun pe care îl conduci din cap. Din capul robotului. După ce mai razi un hectar de adversari și roboți ca al tău, demo-ul se termină.

Poate părea exagerat, dar cred că numai **Serious Sam** depășește numărul de adversari care dau năvală peste tine în fiecare clipă. Dar pentru un add-on al unui joc care nu a primit punctaje foarte mari în presa de specialitate, **Blood of Sahara** își face treaba.

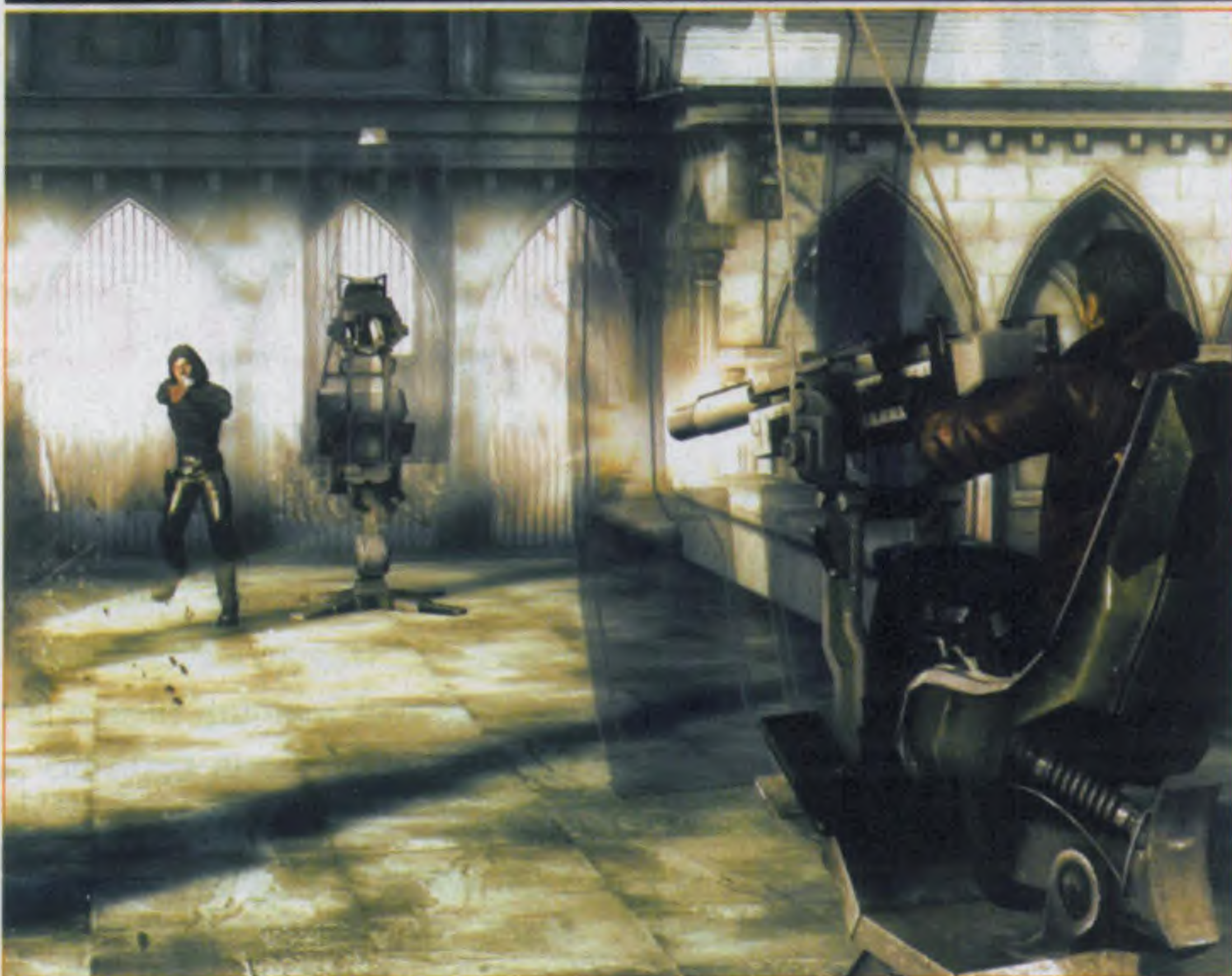
CALL OF HUHUREZ

marius@pcgames.ro





Producător: Metropolis Software Publisher: Playlogic Gen: Action Termen: trim. IV 2006



# Infernal

**A sosit oare momentul când producția de jocuri video pentru PC să urce o treaptă pe scara evoluției tehnologice, care trebuia să se întâmple, de fapt, acum doi ani?** Spun asta pentru că, de atunci încolo, puține sunt titlurile care au exploatat GPU și CPU de ultimă generație.

**N**u încape îndoiala că mulți jucători pe PC au suferit ca niște câini în ultimii doi ani. În ciuda faptului că dețin ultimul răcnet în materie de hardware, nu se pot bucura decât de puține jocuri care să exploateze la maxim potențialul plăcilor grafice și cel al CPU de ultimă generație. Așa s-a născut și inevitabilul sentiment de frustrare. Azi se face vâlvă mare pe tema erei next-gen și high definition pe care o boostează noile console. În realitate

însă, pe PC toate acestea erau disponibile de câțiva ani, partea tristă fiind că puține case de software au marșat pe investiții serioase în titluri de frontieră tehnologică. Odată cu îndârjirea concurenței lui X360 și PlayStation 3, și pe PC-urile noastre vor sosi jocuri de un nivel tehnic incredibil, iar **Infernal** (ex **Diabolique – License to Sin**) demonstrează că și mici producători precum polonezii de la Metropolis (**Aurora Watching** și **Archangel**) pot dezvolta jocuri de

calitate audiovizuală superioară.

## La izvoarele acțiunii

**Infernal** este un third person action fără elemente de RPG în ceea ce privește gestionarea personajului sau interminabile secțiuni stealth (cum practica Metropolis în jocurile anterioare). De inspirație dualistă, povestea lui **Infernal** relatează confruntarea dintre agenții Paradisului și cei ai Infernului, care numai pe Pământ și-au găsit să se bată.

În joc, Ryann al nostru va veni taman din rândurile celor cu coarne și coadă, dat fiind că Dark Eaville este ultimul atu pe care Lucifer îl mai are în mânecă. Nu cunoaștem încă motivul pentru care au fost exterminați ceilalți agenți Infernal, dar, potrivit declarațiilor celor de la Metropolis așteptați-vă la o doză bună de umor negru în story.

Cu elemente luate de ici de colea, gameplay-ul lui **Infernal** se distinge prin personajul principal

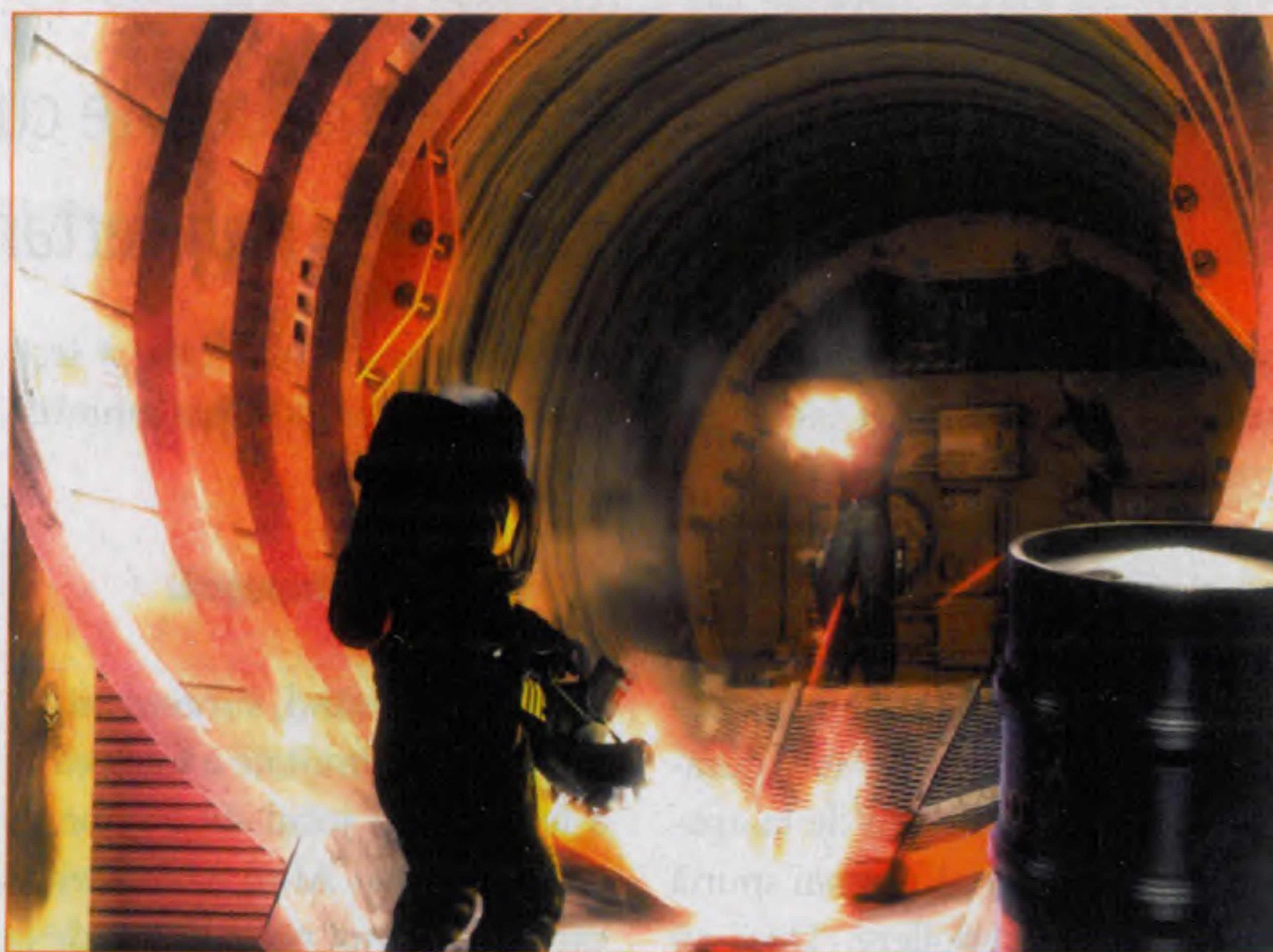


al jocului. Ryann Lennox este un amestec de agent special și entitate diabolică, pe care va trebui să-l trecem prin misiuni ce vor avea un singur scop: kill'em all.

Prin puterile-i ieșite din comun, eroul aduce un plus de varietate jocului, o aparență de originalitate în progresie. Nu vom avea mai multe căi posibile, itinerarul pare destul de restrictiv sub aspectul libertății de mișcare. Însă, vom avea la dispoziție o paletă de acțiuni de bună calitate. Omul cără cu sine un arsenal clasic, diferența însă este că, pe lângă rafalele de plumbi pe care le poate expedia, poate să apeleze în orice moment la o șarjă infernală (secondary fire) ca să facă damage maxim. Fără nicio restricție, acest super shoot ne va permite să eliminăm dintr-un foc majoritatea adversarilor.

Dotați cu o bară de power, vom putea arăta lumii aspectul demonic al personajului nostru pus în alte scopuri decât exterminarea oponentilor. De exemplu, Ryann se poate apăra cu un scut pentru o scurtă perioadă de timp. În acele momente acțiunea este încetinită și îi putem lichida pe numeroșii adversari care ne iau cu asalt. Mai putem face uz și de telekinezie (deloc convingătoare, pentru moment) ca să mișcăm obiecte, cum sunt, evident, butoaiele. O altă putere a eroului este Proiecția Astrală. Fără să copieze *Prey*, această capacitate ne va oferi trei proiecții succesive în locații alese, mai mult sau mai

puțin îndepărtate. Odată activată, pornește slow motion-ul, vederea se deformează și timpul de acțiune este foarte scurt. Trebuie, deci, să alegem cu cap locul proiecției, pentru ca apoi să ne mișcăm foarte repede. Iaca o chestie destul de originală care ne-a surprins în mod plăcut. În fine, mai rămân două puteri speciale pe care le vom utiliza cu frenezie: absorbția de energie vitală și ghost mode. Prima putere ne va permite, pe lângă recuperarea unor puncte de viață pe care le pompăm de la adversarii inerti, să recuperăm muniție prețioasă. Cea de-a doua și ultima putere constă în utilizarea unei perspective ghost. Grație acestui mod special în care culorile devin sumbre și atmosfera sufocantă, putem



discerne sursele de puncte de viață și cele de puncte de power: un fel de reziduuri pline de energie vitală și diabolică pe care va



trebui să le căutăm cu ardoare ca să ne umplem rezervele.

#### Revenim cu picioarele pe pământ

Adversarii încearcă să se pună

destul de sănătoasă din joc. Eh, să vedem versiunea finală.

#### Next Gen? Prima la stânga, după colț!

Fără nicio îndoială, aspectul cel mai spectaculos al lui *Infernal* este cel tehnologic. Suntem clar în fața unui produs next-gen, sub multe aspecte în topul celor pe care le-am văzut până azi pe PC sau X360. Jocul celor de la Metropolis poate conta pe hi-tech-ul ultimul răcnit din computer grafica aplicată unui joc video: Pixel Shaders 3.0, procesor fizic Ageia, Real Time reflections, Full-screen Postprocessing Effects, Normal Mapping. Dincolo de vorbe, ai senzația că poți interacționa cu un joc video evoluat tehnologic, cum ne demonstrează tech-demo-ul non-interactiv pe care l-am văzut. Ansamblul efectelor de lumini este extraordinar, fizica este foarte evoluată și detaliul ridicat al texturilor umple parcă ecranul monitorului.

Sperăm că versiunea finală a jocului, pe care o așteptăm în iarna acestui an, să fie lipsită de bug-uri, de monotonia linearității care, deși este o constantă a genului, este infirmată de jocuri ca *GTA San Andreas*. Mai sperăm să aibă o durată de viață cât mai decentă.

Așteptăm Games Convention pentru mai multe detalii.

O ultimă neliniște se referă la durata de viață a jocului: bucățile de niveluri pe care le-am văzut nu sunt exagerat de lungi și tare mă tem că reprezintă o porțiune



Producător: TimeGate Studios Publisher: VU Games Gen: FPS Termen: octombrie 2006



# Extraction Point

F.E.A.R. se extinde! Uau! **E pe vine primul add-on oficial al jocului plin de birouri, birouașe și alte piese fascinante de mobilier ce au o incidență imensă asupra gameplay-ului unui FPS.** Hmm, prilejul este cum nu se poate mai bun ca să scotocim puțin prin sertarele lui Extraction Point.

## 'almeș-balmeș

Primul lucru pe care l-am aflat despre acest add-on este că va începe exact acolo unde se încheie F.E.A.R. și că, stupoare, dezvoltarea lui a fost dată pe mâinile celor de la TimeGate Studios, adică **Axis&Allies**, **Kohan**, jocuri care au legătură cu genul FPS așa cum îmi plac mie înghețata pe băț și prăjiturile. Probabil că cei de la TimeGate au întreprins o călătorie inițiată la Mecca, unde Mahomed, prin glasul de mierloi castrat al unui muezin i-a luminat

și le-a dat darul realizării de FPS-uri... se mai întâmplă astfel de convertiri și în zile noastre. Add-on-ul se va axa numai și numai pe singleplayer și va debuta din elicopterul în care rămăsesem cu eroul nostru după teribila explozie care ne-a lăsat pe toți gură-cască. După nouă luni de la apariția jocului sper să nu mai spună cineva că fac spoilere. Dacă vă întrebați ce s-a întâmplat cu Alma, vă anunț că fătucă este bine mersi și că va trebui să ne batem cu ea și cu scumpii și drăguții ei

demoni într-un oraș care a ieșit cam șifonat din explozia amintită mai sus.

## Și marines se împușcă, nu-i așa?

În primul rând, suntem asigurați de o continuitate a tot ceea ce a fost bun în jocul de origine. A fost confirmat AI-ul adversarilor, care a fost unul nemaivăzut de la **Half-Life** încoace. În al doilea rând, a fost confirmată atmosfera horror aplaudată atât de publicul larg, cât și de critica de specialitate. Va fi recreat acel mix de acțiune combinată cu atmosfera bolnavă, în care ședințele de tragere vor fi condimentate cu slow motion și puzzle-uri simpatice.

Între noutăți ni se promet câțiva adversari, dintre care numai unul ne-a fost revelat: o shadow-creature, o bestie aproape invizibilă pe care o vom putea vedea numai datorită ochilor săi roșii, scânteietori, printre superbe birouri ale add-on-ului.

O a doua noutate va fi o armă foarte spectaculoasă, mai ales dacă o folosim în slow motion: un

chain-gun ultrapotent, care va avea un încărcător de 200 proiectile. La cum se sparg geamurile în joc, cred că va avea un efect încântător!

În rest, pot afirma fără teama că voi fi dezmințit că, împreună cu puținii adversari și cu armele noi, locațiile vor fi în linia trecutului, chiar dacă va exista o oarecare abatere de regula birou-depozit-birou, dat fiind că vom avea de traversat un oraș pustiu.

Din punct de vedere tehnic, sigur că nu au cum să apară mari diferențe față de F.E.A.R.. Probabil că va fi implementată optimizarea făcută în patch-urile oficiale, în așa fel încât jocul să aibă o fluiditate mai mare pe aceleași configurații care l-au rulat și acum opt luni. Apariția lui **F.E.A.R.: Extraction Point** este programată pentru începutul lunii octombrie a.c. Până atunci, sper să reușesc să-i corup pe cei de la TimeGate cu câteva înghețate și să obțin niște detalii în plus.

DJIBRIL DOBRICĂ  
cipri@pcgames.ro





TRANSILVANIA

**CELE MAI BUNE JOCURI  
LE VEZI LA DUBLUCLICK  
CU ALIN ȘERBAN GABOR**

**Luni 19:00  
Marți 17:00  
Duminică 15:30**

**DUBLUCLICK**

[www.dubluclick.ro](http://www.dubluclick.ro)

[gas@dubluclick.ro](mailto:gas@dubluclick.ro)

**PCGames**

**best**  
distribution

**UBISOFT**





# Maelstrom

Dacă m-ați fi întrebat acum aproximativ un an de șansa pe care o au RTS-urile de a ieși din conul de umbră și a ajunge pe podiumul referințelor, ați fi primit un răspuns foarte sumbru. **Dar se mai întâmplă uneori și surprize plăcute ce coboară lin spre PC-urile noastre. Atunci a fost Dawn of War. Va avea oare Maelstrom ingredientele necesare pentru a fi un joc 90+?**

**M**ulte se promet, dar, de multe ori, puține se fac. Uneori industria gaming-ului seamănă foarte mult cu campaniile electorale ale micii noastre țărișoare. Când îmi este dat să aud "revoluție a gameplay-ului", deja o percep ca pe "înlăturarea șomajului definitiv și în proporție de 100%". Așa că, scuzat să-mi fie scepticismul, dar în afară de câteva titluri, mai mult sau mai puțin înfășurate de hype, sfera RTS-urilor parcă clachează la originalitate. Să nu mai vorbim de alte titluri ce denaturează RTS-ul în sine combinându-l cu alte stiluri. Așa că, ce ne mai rămâne să facem? Să ne uităm în gura producătorului, și să ne rugăm să se fi spălat pe fildeși.

## Un proiect îngrijit cu afecțiune maternă

Domnii care au dat naștere acestui joc sunt rușii de la KDV Games care recunosc sus și tare că au experiența necesară pentru a duce la bun sfârșit un asemenea proiect, dâșii fiind responsabili de **Perimeter**, un titlu ce a fost o briză de aer curat în sfera jocurilor de strategie. Pentru **Perimeter**, KDV Games au apelat la Codemasters ca publiher. Cum succesul nu a întârziat să apară, o a doua colaborare, de data aceasta

la **Maelstrom**, era aproape evidentă. Dar o simplă colaborare nu le-ar fi benefică fără cineva cu experiență în domeniu, care să facă ordine și disciplină în ambele echipe. Aici intră în scenă James Swallow, un veteran în domeniu. El a lucrat și pentru **Star Trek**, deci alăturarea lui în echipa creării unui RTS futurist este binevenită. Domnul cu pricina este responsabil cu scenariul (firul epic, dacă vreți) a ceea ce vrea să însemne **Maelstrom**.

Și cum deja m-am dat de gol în rândurile de mai sus (și observând screenshot-urile alăturate), v-ați dat seama că este vorba de ceva futurist, galactic chiar. Cohorta vizuală în joc conține cam toate elementele necesare pentru a fi pe placul multora – soldați, alieni, clădiri ciudate, nave spațiale etc. – lucruri care în mod normal ar trebui combinate cu alte elemente (gameplay etc.) ca să rezulte un joc bun. Cu teoria stăm bine, practica ne omoară. Totuși, ce ni se promite?

Din interviurile cu domnul Carl Johnson, lead designer-ul acestui proiect, au reieșit câteva idei, care eu sper să nu fie doar promisiuni. De ce? Pentru că sună al naibii de bine!

## A fi sau a nu fi inovator

Și acum haideți să vedem câte-







va din vorbele dulci și pline de promisiuni ale producătorului. În primul rând, engine-ul. El este propriu, nu s-au inspirat din altă parte și l-au botezat Vista Engine (sunt la curent băieții, nu-i așa?). Engine-ul promite o grafică excelentă, dar și o optimizare grație căreia ar trebui să ruleze și pe un PC mediu. OK. Iar acum veștile importante. Terenul, ambientul, natura, apele... toate pot fi modificate, distruse, manipulate. Scopul jocului este pur și simplu distrugerea adversarului sau împiedicarea acestuia să-și adune resurse. Bine, bine. Și totuși, ce m-a îndemnat la o stare de reverie profundă? Păi, manipularea naturii nu este pusă acolo doar pentru câteva elemente minore de gameplay în plus. Elementele sunt majore. De exemplu, dacă din cauza unei secete sau a altor factori, de data aceasta artificiali, o bună bucată de pământ ajunge în flăcări, noi putem să ne folosim de vânt ca să răspândim focul către baza adversarilor. Vântul și focul nu sunt transcendente? Nu Heraclit vă îndrumă către principiul prim? Nici o problemă. Putem să o luăm și pe calea apei. Căutăm ceva râuri, le modificăm cursul, traiectoria, montăm baraje și inundăm baza vecinului nostru cu care suntem în stare de război.

Și cine sunt pionii acestui joc de șah spațial? Nebunul vă spune. Am fost preveniți că va fi vorba despre o manifestare de forță în toată regula. Avem de-a face cu 3 rase, mai mult sau mai

puțin originale, care aleg căi mai mult sau mai puțin pașnice pentru a-și rezolva conflictele. Primii sunt The Remnants, oamenii viitorului, supraviețuitorii planetei, aflați într-o luptă (de gherilă) continuă. Următorii, The Ascension, sunt o societate extrem de avansată ce au supraviețuit prin ale lor descoperiri științifice. Sunt cei mai însetați de putere din acest univers și, din câte am auzit, se descurcă de minune. Terța noastră rasă jucabilă sunt niște alieni (cum sigur v-ați așteptat) extrem de pacifiști (cum sigur nu v-ați așteptat) care se numesc Hai-Genti și sunt un popor amfibiu. Deci, nu încercați să le inundați baza, că doar o să le dați apă la moară (la propriu). Acești pacifiști sunt și cei mai interesanți la prima vedere. Toate clădirile lor sunt bio-inginerizate, o combinație drăguță de biologic și mecanic. Iar puterile lor cele mai interesante sunt telekinetia și telepatia. Unele trupe de Hai-Genti din subordinea noastră pot să controleze forțele naturii și să le folosească împotriva adversarilor. Doar imaginați-vă cât de estetică ar fi o mega trupă de

infanterie rasă de pe fața planetei în câteva secunde de o tornadă "neșteptată".

### Recapitulare

Țin să precizez că cititul jurnalului de bord al lui **Maelstrom** mi-a provocat o oarecare plăcere, dar mi-a ridicat și câteva semne de întrebare. Chiar sunt curios de rezultatul final. Avem de-a face cu o ecuație extrem de atractivă. Engine nou, optimizat (spune

producătorul cu mândrie în glas că vom putea da zoom până în firul ierbii), manipularea terenului (săpat de tranșee, șanțuri), elementele naturii vin în beneficiul jucătorului, scenariu rumegat de către un om cu experiență în domeniul SF. Ce mai, o ciorbă destul de bine amestecată. Vom vedea peste câteva luni dacă așteptarea noastră a meritat sau nu.

REMOOSE







# Paraworld

Producător: SEK Publisher: Sunflower Gen: RTS Termen: octombrie 2006



Oare ce ar zice domnul Verne dacă ar ateriza în mijlocul lui Jurassic Parc? Nu vom afla niciodată, **dar cei de la SEK încearcă să ne prezinte o aventură unică cu aroma poveștilor ilustrului scriitor francez, îmbogățită cu mulți dinozauri.**

**S**au poate ar fi mai bine să spunem despre **Paraworld** că reprezintă hibridul dintre **Spellforce** și **Dinotopia**? Oricum ar fi, jocul rămâne un RTS nu tocmai obișnuit, plin de dinozauri care umblă înarmați până-n dinți. Nu mă credeți? Așteptați până vedeți vreuna din creatura Jurassic-ului cu mitraliera montată pe creastă!

#### **Paralelipede concave și convexe**

Numele ciudat și aparent lipsit

de sens își are originea în lumea paralelă în care se desfășoară jocul. Suntem pe Pământ și totuși ne aflăm undeva departe de el. Cum este posibil acest lucru? Ca să putem răspunde ar trebui să gândim cu mintea omului de știință al secolului al XIX-lea care descoperă o metodă de a călători între dimensiuni. Povestea de fundal pornește din momentul în care el ajunge într-o lume primitivă, unde triburile de oameni conviețuiesc mai mult sau mai puțin pașnic cu dinozaurii și cu alte ani-





male preistorice. Când acest om de știință și companiile săi descoperă că în această lume paralelă nu îmbătrânesc, ei se instalează frumos și încep să-și țeară planurile de cucerire. Acum făcând o altă săritură (sper că v-ați legat centurile de siguranță înainte de săriturile în timp și spațiu), ajungem în epoca modernă unde trei cercetători tineri descoperă aceeași metodă de călătorie între dimensiuni. Ironia soartei este că aterizează în aceeași lume primitivă unde sunt nevoiți să se folosească de abilitățile lor pentru a supraviețui în acest mediu ostil. Povestea ne este spusă prin intermediul a 16 misiuni a căror lungime și grad de dificultate crește treptat. Producătorii au promis cutscene-uri colorate și bine realizate la începutul și sfârșitul fiecărui nivel, care să facă legătura între evenimentele povestite de misiuni.

### Eroi peste noapte

Cei trei tineri oameni de știință vor fi eroii jocului. Ei reprezintă elementul de RPG al jocului, evoluând și dobândind noi abilități de-a lungul aventurilor care au un singur scop: să ajungă înapoi acasă. Misiunile vor fi variate și vor avea scopuri diverse, deși vor îmbrăca forma unor misiuni aproape tipice de RTS. De exemplu, va trebui să aduni piesele unui avion prăbușit. Dar ca să ajungi la ele va trebui să decimezi populații de creaturi preistorice, să depășești obstacolele puse de oamenii de știință din secolul al XIX-lea ori să le recuperezi de la triburile băștinașe care le venerază ca pe niște obiecte sacre. Ca să reușești, ai nevoie de trupe, pentru trupe ai nevoie de o bază, pentru bază ai nevoie de resurse și așa mai departe. Din anumite puncte de vedere, **Paraworld** seamănă foarte mult cu **Spellforce**,

doar că este mai plăcut și mai variat decât aceasta. De exemplu, sunt mai multe tipuri de unități și acestea sunt mult mai exotice.

În joc, vor exista peste 50 specii de dinozauri, fiecare dintre ele fiind modelată cu exactitate pe baza datelor științifice adunate de echipa producătoare. Unele dintre aceste bestii vor fi prietenoase și vor putea fi îmblânzite, altele

vor fi neutre și vor reprezenta elementele de decor active care se mișcă pașnic până nu sunt atacate. În ultima categorie intră animalele agresive care te atacă și reprezintă un procent considerabil al oponentilor. Posibilitatea de a le îmblânzi este cea mai interesantă. De exemplu, atingând un anumit nivel de experiență, reprezentanta sexului frumos între





## Cei trei pierduți în spațiu

### Anthony Cole

Fiul unei mame jumătate italiancă, jumătate americană și al unui tată jumătate irlandez și jumătate american, Anthony reprezintă rezultatul împletirii a două familii de imigranți americani. Familiile Cole și Fratelli aparțin păturii joase a clasei de mijloc New York-eze. Tatăl lui Cole a lucrat ca polițist, până ce a fost suspendat în urma unor beții crunte din timpul serviciului. Relațiile familiei mamei lui Cole i-au adus soțului acesteia un loc de muncă stabil la o firmă de securitate din sudul Californiei. Astfel, întreaga familie s-a mutat în Los Angeles când eroul nostru avea 11 ani. Următorii șase ani au fost cei mai fericiți din viața lui. În New York a învățat de la copiii străzii să folosească cuțitul, în timp ce în orașul îngerilor l-a așteptat surfboard-ul. Sub cerul însoțit al Californiei, el a încercat o sumedenie de sporturi (baseball, skateboarding, natație, surfing, alpinism), mai târziu a dezvoltat o pasiune deosebită pentru biologia umană. El a devenit în scurt timp un tânăr popular cu o mică problemă: temperamentul său vulcanic moștenit de la mamă. După terminarea studiilor, Cole își întoarce atenția spre fenomenele paranormale, precum cercurile din lanurile de grâu și misterul triunghiului Bermudeilor.



### Béla András Benedek

Fiul unui doctor și al unei sore medicale, este cel mai tânăr copil al familiei, având o soră mai mare cu patru ani care lucrează ca învățătoare. Chiar dacă era copil de doctor, n-a avut prea multe probleme cu școala, notele lui aproape perfecte se datorează abilităților sale înnăscute. La 14 ani a participat la picnicul Pan-European organizat în 1989. Efectul întâlnirii cu tinerii din Germania de Est împreună cu libertățile politice care au urmat evenimentelor din '89 l-au îndemnat să urmeze cursurile unui liceu, terminând în iunie 1993. După absolvirea facultății din Ungaria, tânărul ajunge la Universitatea Lomonosov din Moscova și apoi la MIT în Statele Unite, unde începe să studieze dimensiunile paralele. Din cauza alergiei sale la mai multe alimente, este declarat inapt pentru armată.



### Stina Holmlund

Stina s-a născut pe 5 mai 1972 în Stockholm, fiind fiica unui diplomat danez, Björn Holmlund, și a unui politician suedez, Anne Andersson. Mama ei este membră a partidului ecologist din Suedia, Stina moștenind de la aceasta iubirea pentru natură. Anne, participând în mai multe acțiuni nesăbuite organizate de grupări ecologiste extreme, a dus la distrugerea carierei soțului său. Această nesăbuită și nepăsare pentru consecințe a fost moștenită și de fiica sa. Tânăra și-a petrecut majoritatea vacanțelor cu bunicul ei, Olav Andersson, care se ocupa de câini malamuth și husky, participând cu ei la concursurile de tras sania. De-a lungul studiilor, Stina s-a distins grație inteligenței sale ieșite din comun, precum și numeroaselor aventuri amoroase de scurtă durată purtate cu colegii de la universitate. Doctoratul și-l face în medicină veterinară, după îndelungate studii de biologie. După o eșuată relație cu un tânăr profesor căsătorit, Stina se refugiază în studiul organismelor unicelulare.



cercetătorii noștri învață să hipnotizeze animalele și dobândește abilitatea de a călări un tigrău cu dinți de sabie. Dinozaurii mai corpolenți vor putea fi folosiți ca unități transportoare, în timp ce căruțele nu vor fi trase de măgăruși, ci de elani cu coarne impunătoare. Atât căruțele, cât și unitățile transportoare pot fi încărcate cu arcași, transformându-se în turele mobile. Cea mai interesantă este abilitatea de a monta arme de dinozaurii mai mici. Un raptor cu un Gatling în spate este mortal (de-a dreptul)!

### Rent a silex

În joc vor fi prezente trei triburi primitive cu care te vei putea alia sau cu care va trebui să porți bătălii. Fiecare dintre ele are strategii unice și reprezintă un stil de joc aparte. Norsemen seamănă izbitor de mult cu vikingii (și la vorbă și la port), în timp ce Dragon Clan pare să fi fost împrumutat din filele de povești cu samurai ale orientalilor. E haios să vezi una lângă celălaltă unități care folosesc puterea prafului de pușcă și războinicii sumo (în Paraworld ei sunt rezultatul unui experiment nu prea reușit de a îmbina un sumo cu un samurai). A treia, și ultima, facțiune este Dust Riders, un clan inspirat din cultura africană specializată pe o tactică ofensivă.

Toate acestea sunt vești bune pentru fanii RTS, dar mai rămâne de văzut gameplay-ul. Din ce am putut încerca în versiunea beta, putem spune că partea de RTS

dispune de profunzimea necesară. Avem un tech tree bogat, trei materii prime (mâncare, piatră și lemne) plus casele, care asigură suportul populației, epoci care aduc cu ele noi tehnologii și noi clădiri... din acest punct de vedere jocul seamănă ușor cu Age of Empires. O noutate absolută este însă panoul de control al armatei. Amplasat în partea stângă a ecranului, cu ajutorul acestei inovații poți controla deosebit de ușor fiecare unitate a armatei tale fără să fie necesar să renunți la selecția globală. Vei putea folosi abilitățile speciale ale unităților sau eroilor cu un singur clic, fără a trebui să cauți ca bezmeticul în toiul luptei unitatea aleasă. În plus, acest nou panou te forțează să iei decizii strategice. Nu mai poți construi armate masive, folosind strategia superiorității numerice. Vei putea construi maxim 52 unități care să se încadreze în categoriile din panoul de control. Aceste secțiuni sunt divizate în funcție de ranguri: 25 locuri pentru cei din prima clasă, 15 pentru cea de-a doua, opt pentru cea de-a treia, trei pentru cea de-a patra și doar unul pentru cea de-a cincea clasă. Cu fiecare confruntare câștigată unitățile dobândesc experiență și pot fi încadrate în clase superioare, cu condiția să mai ai loc. Unitățile simple vor deveni mai puternice, iar eroii vor dispune de abilități noi și de bonusuri care afectează diferite categorii de unități. Deoa-rece numărul locurilor este limitat, trebuie să alegi cu grijă ce unități promovezi și







modul cum umpli clasele. Fără o strategie bine pusă la punct șansele tale de izbândă scad vertiginos.

Un alt punct interesant îl reprezintă artefactele ascunse pe hartă. Chiar dacă aceasta nu este o noutate cutremurătoare (am văzut-o deja și în alte jocuri), aduce o nouă pată de culoare jocului. Fiecare erou poate purta asupra lui un artefact care afectează toate unitățile din jurul lui. Efectele acestora sunt variate, dând diferite bonusuri care pot schimba cu ușurință finalul unei confruntări aparent disperate. Dacă eroul moare, lucru ce ar trebui evitat, din cauza costurilor ridicate de reînvierea acestuia, artefactul rămâne pe sol exact în locul unde s-a produs accidentul.

#### Regula 1: Ferește-te de T-Rex-ul prost dispus!

Toate bune și frumoase, dar în prezent nu mai e de ajuns un

gameplay bun, ai nevoie și de grafică. De aspectul vizual al jocului răspunde un nou engine grafic impresionant. Atât clădirile, cât și unitățile sunt realizate cu lux de amănunte, mai ales dinozaurii arătând spectaculos. Lumea lui **Paraworld** este foarte colorată și atrage privirea. De multe ori, de-a lungul recrutării și organizării armatei, având timp să admir peisajul, m-am simțit de parcă m-aș fi plimbat printr-un muzeu admirând tablouri. Ceea ce poate fi puțin deranjant este ciclul accelerat de noapte/zi. Este însă fascinant să vezi mișcarea umbrelor pe sol și pe diferitele obiecte în timp ce soarele își străbate obișnuita cale pe orizont. Ca să nu te plictisești prea repede, producătorii intenționează să includă cinci zone climatice distincte, fiecare cu flora și fauna proprii. Printre acestea se numără junglele, întinsele zone înghețate și terenurile pustii acoperite de



lavă fierbinte.

Nu vor lipsi nici modurile multiplayer, disponibile pentru LAN sau pentru jocul online. Printre aceste moduri se numără clasicul *deathmatch* și *team deathmatch*, dar producătorii s-au scăpat amintind de noul mod *dubbed defender*, fără să dea însă mai multe detalii. Jocul pare in-

terasant și foarte promițător. Sfârșitul procesului de dezvoltare care durează de mai bine de trei ani este aproape de sfârșit, jocul fiind planificat să apară anul acesta sau la începutul anului viitor.

EL PATRIARCHICO

jacint@pcgames.ro





Producător: BlueByte Publisher: Ubisoft Gen: RTS Termen: trim. IV 2006



# Settlers II: Next Generation

Cei de la BlueByte au făcut un gest mai mult sau mai puțin de așteptat (previzibil? n.e.) și s-au gândit că nu ar avea rost să creeze o continuare în seria Settlers, ci mai degrabă **un remake, pe cât de next-gen, pe atât de drăguț. Cel puțin asta se vede din primele detalii aruncate înspre monitoarele noastre.**



**A** Am luat cu drag demo-ul în palmele-mi tremurânde și mă așteptam să văd o doză bună de strategie axată pe prosperitate economică și mai puțin pe asalturi tactice, toate îmbrăcate într-o haină 3D care să fure privirea. Cam asta am și primit încă din primele minute de la instalare. Primul lucru care mi-a sărit în ochi nu a fost nicidecum esteticul extraordinar al jocului, ci timpul de loading. Nu e pus „Next-Generation” acolo, așa, degeaba. Are un scop anume, asta

fiind atenționarea PC-ului tău că va da jos din calorii și va începe să gâfâie. Și nu de plăcere. Dar trecând cu vederea acest impediment lumesc (de-a dreptul vulgar), descoperim o lume excepțională, cu care unii v-ați mai întâlnit, dacă erați măcar de 8 ani și știați un pic de limbă engleză. Adică imbatabilul **Settlers II**, o bucată solidă de temelie a jocurilor de strategie.

Dar de fapt, ce este **Settlers**? Și mai precis, ce este **Settlers II**? Precum bănuiesc că nu toată





lumea a fost pe meleagurile gaming-ului atunci când acest maiestuos joc și-a făcut apariția, haideți să vorbim un pic despre esența ce îl face pe **Settlers II** să fie numit și astăzi „referință în domeniu”. Dacă doriți să-l încadrați în sfera RTS, puteți face o mare greșală. Nu neapărat real-time-ul în care se desfășoară, ci acțiunea este detaliul cel mai semnificativ. Este mai mult un simulator economic cu părți de management puternic implementate: pentru jucătorii mai recenți, putem face o scurtă comparație cu (primul) **Stronghold**. Ritmul în care decurge dezvoltarea este unul mai lent, dar se potrivește perfect cu ceea ce are de oferit jocul. Dacă ai mai avut de a face cu **Settlers** (și dacă ai resursele necesare, desigur), vei da ordinele firești pentru construcție și pentru alte activități de dezvoltare a sătucului tău personal și vei privi cu lacrimi de mândrie în ochi cum fiecare locuitor își va vedea de treabă și își va începe munca, copleșit parcă de un spirit proletar. De aici, strategia va decurge în mod fluid, inclusiv partea militară (la care voi reveni mai târziu) care nici ea nu seamănă cu nimic din ceea ce se consideră a fi RTS. Totul se face automat, fără puzderie de clicuri, doar cu un spirit tactic ceva puțin mai bine dezvoltat și cu ordine bine definite date soldaților.

După o parte de Tutorial, special concepută pentru persoanele care suferă de lapsus (așa cum îmi place mie să cred), am intrat în

cele 90 minute pe care mi le oferea această versiune demo. Nu mică mi-a fost mirarea să văd în tregul univers **Settlers II** neprihănit și nespurcat de tot felul de „inovații” pe care le tot auzim pretutindeni și care la urma urmei sunt niște bucăți de eye-candy care momesc jucătorul să cumpere produsul. Servii cărau materialele de construcție cu aceleași fervoare, puneau osul și lucrau în mine, înălțau ferme, porturi, ateliere. Totul se făcea ca la carte. Dacă în precedentul **Heritage of Kings** apăreau eroii cu ale lor puteri mai mult decât naturale, aici nu s-a mai făcut aceeași greșală, evitându-se o combinație (nereușită) cu RTS-ul. Că doar, deh, se poartă **Warcraft** și **Warhammer** cu orice îmbrăcăminte mai nouă!

Luptele au și aici o importanță extremă, dar fără pretenții și condiții. Pur și simplu sunt ca înainte. Soldații au nevoie de mâncare, aur și, normal, bere (!) – apoi, conquest-ul nostru pentru supremație militară începe cu pași repezi. Într-adevăr m-am blocat urât de tot în unele momente ale jocului din cauza unor bug-uri, totuși aici este vorba despre un demo, așa că retușurile sunt o cale normală de urmat pentru cei de la BlueByte. Singurul lucru un pic evitat în rândurile de mai sus este engine-ul grafic. Criterion pe numele lui inițial de botez. Adică, cel folosit în **Settlers V – Heritage Of Kings**. Desigur, puternic modificat. În așa fel modificat încât să pună în genunchi o bună parte din PC-

urile noastre. Dar asta nu înseamnă că este neoptimizat sau că ar fi cu probleme. Detaliile grafice sunt foarte variate, zoom-ul își face simțită prezența, iar culorile sunt superbe. Valurile mării, firele de iarbă la adierea vântului, sunt doar câteva dintre lucrurile care ne vor ajuta să intrăm mai bine în lumea settler-șilor.

Ne așteaptă trei rase și o companie bogată care să-l facă pe jucător să știe că nu a dat banul

degeaba. Mai avem și de stors un pic de neuroni pe partea tactică, în așa fel încât să nu intervină plictiseala. Toate acestea, într-un engine grafic de mai mare frumusețe.

Dacă nemții se țin de treabă, o să avem în curând în brațe o bunătate de strategie îmbibată în management, toate cu un iz de vin bun de 10 ani.

REMOOSE





Producător: Stormfront Studios Publisher: Vivendi Gen: Act.-Adv. Termen: noiembrie 2006



Bazându-se pe filmul care se inspiră din roman, jocul Eragon este una dintre mândriile lui Vivendi Universal Games.

**Văzând succesul romanului lui Paolini, nu de mirare, că gigantul publisher s-a bucurat atât de mult când a reușit să pună mâna pe drepturile legate de roman.**



**D**ezvoltarea lui Eragon le-a fost încredințată băieților de la Stormfront Studios care s-au și apucat în grabă să zugrăvească pe monitoare neobișnuita poveste de inițiere a tânărului Eragon. Așa cum îi stă bine unui joc fantasy, nu vom avea de-a face cu problemele obișnuite legate de tinerețe precum alegerea liceului, mai apoi a facultății, discuții cu părinții despre carnetul de șofat sau bugetul costumului de banchet. Povestea transformării lui Eragon din băiat în bărbat începe cu descoperirea unui ou de dragon. Și aceasta este doar prima întâmplare stranie din seria de aventuri pe care i-a hărăzit-o soarta tânărului nostru erou. Alături de noul său companion, zmeul Saphira, Eragon este cel ales să-l învingă pe maleficul rege Galbatorix, readucând pacea în ținuturile lui Alagaesia.

#### **Care a fost primul, oul sau dragonul?**

Până aici este însă cale lungă, și Eragon trebuie să se călească pentru confruntarea ce-l așteaptă.

Aici intervii tu, jucătorul, care-i va călăuzi pașii printr-o lume fantastică populată de dragoni, sfâșiată însă de războiul dintre rebelii conduși de Varden și trupele regale ce îl au în frunte pe despotul malefic. De câștigă Galbatorix, Dragon Riders împreună cu toți dragonii vor piei pentru totdeauna. Eragon, chiar dacă se află în postura alesului, nu va avea o situație deloc ușoară. Deși puterea zmeului este impresionantă, tânărul nostru va avea nevoie de mai mult ajutor pentru a-și îndeplini destinul. Acesta se concretizează prin prezența unor prieteni ca Brom sau Murtaugh, care să fie alături de protagonist în aventura divizată în 16 niveluri.

La E3, cei care au fost înzestrați de soartă cu puțin mai mult noroc, deja au putut vedea jocul în mișcare. Primele impresii despre acest third person action-adventure au fost cât se poate de bune, fiind lăudat în special design-ul jocului. Primul dintre nivelurile prezentate ne-a condus în Carvahall, unde Eragon cotea la cote cu Brom, au prezentat siste-





mul de luptă corp la corp al jocului. Acest sistem de luptă va fi unul interactiv care se adaptează la diferitele situații. Astfel, loviturile de mână și picior, vor putea fi combinate pentru a obține combo-uri spectaculoase. Dacă reușești să prinzi oponentul, ți se vor deschide noi opțiuni: fie vei putea să-i aplici o serie năucitoare de pumni, fie să-l împingi în ceilalți, fie să-l arunci de colo-colo. Odată cu înaintarea în joc vei învăța, noi mișcări și noi combo-uri, devenind mai periculos. Nu poate lipsi nici lupta de la distanță, săgețile și arcul fiind niște arme care pot fi îmbunătățite pe căi magice. Vei avea libertatea de a alege liber între arme și între stilurile de luptă existente. În plus, luptele nu vor fi întotdeauna cele mai fair, în multe situații trebuind să rezisti la atacul simultan al mai multor adversari.

Primele secvențe au prezentat scene de luptă intense, cu mulți participanți. Și în screenshot-uri se poate vedea acea construcție de lemn pe care trupele rebele duc o luptă disperată cu trupele regelui. Acțiunea promite să fie deosebit de bogată și de spectaculoasă, producătorii urmărind re-alizarea unei atmosfere unice. În primele imagini fundalurile și mediul înconjurător s-au dovedit a fi mai impresionante decât personajele, producătorii însă mai au timp să îmbunătățească animația caracterelor și să crească numărul de poligoane din care se compun.

### Ființe magice sau șopârle supradimensionate?

Dintr-un univers fantasy care se respectă nu poate lipsi nici magia. Despre acest aspect producătorii nu au dezvăluit prea multe detalii, dar au vorbit de prezența unor orb-uri magice. După ce sunt adunate, puterea acestor artefacte este cumulată și reprezentată de un indicator. Când valoarea ajunge la maxim, pentru o scurtă perioadă de timp, vei deveni invincibil, punctele de viață și cele de mana reîncărcându-se la maxim. O altă trăsătură interesantă a jocului este faptul că un al doilea jucător oricând poate lua controlul pentru a se alătura primului, fără ca acesta să oprească jocul sau să intre în alt mod de joc. Celui de-al doilea jucător îi va reveni controlul personajului care luptă alături de Eragon în acel moment.

Nu doar oamenii se vor afla sub controlul tău în timpul celor 12 - 15 ore de joc de care vorbesc producătorii. Vei avea posibilitatea de a-l controla și pe zmeul Saphira. Aceste situații se vor manifesta sub forma unor evenimente scriptate: când Eragon va fi înconjurat de un număr copleșitor de inamici, va putea apela la ajutorul zmeului. Chiar dacă pare cam puțin, acest element rămâne o întorsătură picantă a jocului. O altă modalitate de a-l implica pe dragon sunt nivelurile în care, încălecând în șaua acestuia, Eragon zboară de la o destinație la alta, în această situație putând să



schimbi liber între controlul eroului și al zmeului. Efectul a fost mai mult decât incitant.

Jocul arată bineșor până acum, și, din ce am putut vedea, se pare că mare parte din ambițiile producătorilor se vor transforma în

realitate. Trebuie să așteptăm până în noiembrie, însă vom vedea dacă jocul se ridică la nivelul romanului.

EL PATRIARCHICO

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)

### Eragon - o poveste de succes

Prima carte a trilogiei lui Christopher Paolini, Eragon, s-a bucurat de un succes neașteptat. Criticii cei mai de seamă au avut doar laude despre roman, iar cititorii fantasy l-au îndrăgit încă de la primele pagini. Deși nu a ajuns așa mare hype ca Harry Potter, drepturile legate de ecranizare au fost cumpărate iute-iute de 20th Century Fox, filmul fiind planificat să apară pe 15 decembrie. În peliculă vor juca coloși precum John Malkovich sau Jeremy Irons. Între timp apăruse și al doilea roman al trilogiei, Eldest. Pentru mai multe detalii vizitați [www.alagaesia.com](http://www.alagaesia.com).





Producător: Reality Pump Publisher: Zuxxez Gen: RPG Termen: trim. IV 2006



# Two Worlds

Cu o lume originală și plină de viață, care vrea să detroneze la capitolul frumusețe mult lăudatul Oblivion, **Two Worlds** ne ademenește cu o aventură neobișnuită.

**C**ei de la Reality Pump și-au dobândit renumele prin dezvoltarea excelenței serii RTS **Earth 21xx**. Cariera băieților a luat însă o întorsătură radicală când au început să dezvolte un RPG, stil cam îndepărtat de lumea strategiilor. În pofida faptului că este o primă încercare în domeniu, ambițiile legate de **Two Worlds** nu sunt deloc mărunte, producătorii dorind să se ia la trântă cu regele actual al genului **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Jocul celor de la Reality Pump va avea o grafică la fel de frumoasă și de detaliată ca jocul celor de la Bethesda, primele imagini dovedindu-se a fi convingătoare în acest sens. Mai mult, producătorii lui **Two Worlds** ne vorbesc de o lume de joc imensă populată de monștri și de NPC-uri, unde va trebui să alegi în permanență între bine și rău, urmându-ți propriul destin.

## Yin și Yang

Din această dualitate constantă se trage și numele jocului. Lumea jocului este disputată de două forțe. Băieții buni sunt reprezentați de rasele civilizate, care încearcă să se apere de invazia diferitelor hoarde de monștri (ăia răi, cu bube-n cap!). Când deja, după grele sacrificii, cele două părți reușesc să ajungă la un consens și o pace relativă, este descoperit un templu antic care amenință cu dezgroparea securii de război. Ca jucător, vei ateriza în mijlocul acestui butoi cu praf de pușcă, urmând să decizi cu cine te

aliezi și pe ce drumuri o iei. Producătorii ne vorbesc despre o lume de joc dinamică, unde deciziile tale au efect asupra gameplay-ului atât pe termen scurt, cât și pe termen lung. Să luăm ca exemplu ghidele care există în joc. Alegi o gildă care se oferă să te învețe skill-urile de care ai nevoie. Mai târziu dai de o gildă adversă de la care poți învăța mai multe. Va trebui să decizi dacă-ți trădezi gilda pentru interesele proprii sau rămâi loial celor care te-au ajutat. Aceste decizii nu vor avea doar valoare morală, ci vor afecta și gameplay-ul jocului și evoluția povestirii. Dacă e să-i credem pe designeri, jocul va avea 200 finaliuri posibile.

## Orcii la măcelar

Din ce am putut vedea până acum, jocul pune mare accent pe lupte. Atât luptele corp la corp, cât și luptele de la distanță sunt deosebit de intense și îți dau un sentiment de parcă chiar ai participa la încăierări. De asemenea, acestea sunt mult mai active decât ce am văzut în **Oblivion**. Sistemul de vrăji din joc seamănă foarte mult cu sistemul din **Magic: The Gathering**, combinând peste 400 vrăji și nu cărți. În loc de culegerea unor scroll-uri magice și memorarea conținutului acestora, va trebui să folosești niște cărți de tarot, obținute fie ca răsplată pentru quest-uri, fie de la comercianți prin metode mai mult sau mai puțin ortodoxe (dacă le furi, poți să te duci la popă să ceri dezlegare). Multe dintre aceste cărți vor





oferi diferite bonusuri defensive sau ofensive, efectele benefice cumulându-se prin adunarea mai multor cărți de același tip. În plus, magii în devenire vor putea combina cărțile pentru a obține vrăji unice.

Nici cei care preferă armele palpabile (nu ai cum să nu crezi în puterea unui two handed sword) nu vor fi dezavantajați, existând arme și armuri în joc din belșug. Producătorii lucrează cu spor atât la arme pentru luptele mellee, cât și la arme de distanță. Pe lângă introducerea unui stil de luptă bazat pe artele marțiale, interesantă e și posibilitatea schimbării perspectivei de first person în third person în orice moment al acțiunii.

Dar, înainte de toate, vei avea nevoie de un erou care să te reprezinte în joc. Nu va fi însă suficient să-l creezi cu ajutorul posibilităților de personalizare deosebit de cuprinzătoare. Va trebui să ai grijă ca acesta să se hrănească regulat, să doarmă și să consume destule lichide (mai ceva ca un

prunc). Lipsa acestor activități poate fi catastrofală. Dacă nu mănâncă, personajul creat de tine va pierde puncte de viață în timp. Cu cât stă nemâncat mai mult timp, cu atât mai repede i se vor duce punctele HP. Dacă nu doarme, va deveni morocănos și stângaci în lupte, reducând considerabil șansa de a executa o lovitură sau de a folosi o vrajă.

#### Poveste haiducească

Am vorbit deja de nenumăratele finaluri posibile. Ca să ajungi la vreuna din ele, va trebui să parcurgi însă sutele de misiuni aranjate într-o manieră non-lineară. Misiunile vor putea fi alese și îndeplinite în ordinea pe care o preferi, va trebui să fii atent însă și la nivelul pe care îl vor necesita. În plus, ghidele deja amintite vor juca un rol important în povestea lui **Two Worlds**. Care final al jocului ți-e sortit să-l vezi depinde în mare măsură și de alignment-ul caracterului tău și de gilda de care aparține. În afară de singleplayer, jucătorii

care au conexiune la internet vor putea încerca jocul și în multiplayer. Mai mult, producătorii au promis că posesorii de Xbox 360 și cei de PC, vor putea juca împreună pe aceleași servere. Din păcate, încă nu există prea multe detalii despre cum va funcționa aceasta. Este însă sigur că jocul va fi însoțit cu mai multe editoare, cu ajutorul cărora vei putea modifica jocul în cele mai mici detalii.

Din punct de vedere vizual jocul are cu ce să se mândrească,

deși rămâne de discutat cine arată mai bine, **Oblivion** sau **Two Worlds**. Un ultim atu care a apărut până în acest moment din mână producătorilor este coloana sonoră alcătuită din piese orchestrale compuse de Harold Faltermeyer, cunoscut pentru ritmurile din Beverly Hills Cop și Top Gun. În perioada Crăciunului vom vedea cât de bine s-a descurcat Reality Pump cu primul lor RPG.

EL PATRIARCHICO

jacint@pcgames.ro





Producător: 10tacle Studios Publisher: In-House Gen: RPG Termen: trim. II 2007

# Elveon



Dacă e să dăm crezare fiecărui set de promisiuni făcut de orice publisher, iar mai apoi să ne îmbătăm cu apa teribil de rece a vreunui producător oarecare, atunci industria de gaming ar fi cum nu se poate mai vie și mai colorată. Dar nu așa stau lucrurile. **Dezvoltarea unor jocuri este mai lentă, dar parcă ești răsplătit mai bine pentru efortul tău de a aștepta.**

**E**chipa slovacă de la 10tacle Studios s-a gândit să aducă un Action RPG pe piață, dar s-au hotărât să iasă un pic din tipare datorită flexibilității pe care o are un Action RPG. Ei au decis să realizeze o grămadă de schimbări majore în materie de gameplay și grafică.

Primul lucru cu care au surprins băieții a fost utilizarea lui Unreal Engine 3.0. Ceea ce înseamnă: o puzderie de poligoane, o grafică 3D ce îți taie răsufarea, HDR, shader-e de ultimă generație și alte bunătăți care, în caz că v-ați achiziționat un computer next-gen, vă vor arăta rostul acelor bani în plus dați pe sistem.

Jocul în sine este un third person action cu elemente de RPG, deci și aici vedem un stil ușor de abordat și de către cei care au pus mâna recent pe jocurile video și nu sunt neapărat extraordinar de experimentați în materie de gaming.

Să trecem un pic la poveste. **Elveon** este o epopee făcută strict despre elfi, care vrea să ne arate măreția civilizației lor. Din trailer-ul care ne-a fost pus la dispoziție încă de la E3, se vede că această lume de basm va fi și îmbrăcată într-o grafică de excepție. Personajul principal este un holtei zvelt, cu părul alb, cu sânge regal, ce va avea de îndeplinit tot felul de quest-uri și va zbura cu grație



către o mulțime de întâlniri ce îl vor ajuta în a sa autocunoaștere. Jocul insistă pe toate detaliile acestei rase ancestrale, ea apărând ca o rasă tânără, diversificată, cu multe subrase croite în jurul său, cu înțelepciune arcană. O rasă la câțiva pași distanță de perfecțiune și la o aruncătură de piatră de ce-și imaginasе tata Tolkien.

#### **Mă dezvolt și fără steroizi AD&D...**

Ok. Și cu ce se mănâncă? Nu vă așteptați la ceva extraordinar, ci mai degrabă la o serie de elemente văzute aleatoriu prin alte jocuri de acest fel, care vor fi combinate cum nu se poate mai bine, cel puțin după spusele producătorilor. Noul sistem de dezvoltare a personajului presupune un nou model față de majoritatea jocurilor de acest gen pe care le-am văzut până acum. Elful nostru nu va crește în biceps precum Făt-Frumos hack-uind tot ce mișcă în cale, ci într-un mod algoritmic al duelurilor. Se pare că pentru a dobândi experiența mult râvnită, vom avea de luptat cu tot felul de adversari, oponenți rasiali, prin a căror victorie vor crește considerabil abilitățile noastre de luptă.

Și dacă tot suntem la capitolul combat, haideți să vorbim și despre arme, deoarece în afară de armele ranged, vom avea trei tipuri de arme mēlee pe care le vom putea mânui. Ne putem specializa pe unul sau mai multe

stiluri de luptă, atacurile devenind din ce în ce mai devastatoare împotriva adversarilor. Inventarul cuprinde: săbii, două cuțite gemene mai alungite un pic, tipice de asasin (sau tipice lui Legolas) și lănci. Fiecare din ele oferă un stil diferit de luptă, după gustul fiecăruia. Oricare dintre arme are avantajele și dezavantajele ei, exprimate prin statisticile detaliate.

#### **Mai intens ca Mortal Kombat în lupte?**

Din filmulețul apărut se poate observa că luptele au o tentă mai tactică, înfățișându-ne adevărate mașinării de împărțit lovituri, durere și adunătoare de capete. Duelurile sunt într-adevăr elementul ce diferențiază acest joc de altele din aceeași categorie. Animațiile sunt de-a dreptul excepționale, lăsându-ne cu gura căscată deja din primele clipe. Fluiditatea gesturilor și a acțiunii personajelor este într-adevăr copleșitoare.

Se pare că vom fi un Neo în

miniatură, varianta fantasy. Într-adevăr mișcările vor fi cele mai influente personaje în mafia elementelor jocului (deși probabil unii sperau la dialoguri... nu disperați, că în acest an veți avea și surprize plă-

cute). Dacă acest gameplay trailer va fi altarul după care se va făuri jocul, atunci sigur vom fi binecuvântați cu un **Elveon** de excepție.

Au mai fost date publicității și câteva detalii legate de partea multiplayer a jocului. Modul va fi limitat la dueluri, ceea ce nu e de mirare, acestea fiind unul din punctele forte ale jocului. Dacă promisiunile vor fi respectate și gameplay trailer-ul nu este pus acolo doar de dragul hype-ului, avem de-a face cu un joc într-adevăr bun și o altfel de distracție.

Oricum, până în 2007 mai e o bucată considerabilă de timp. Numai bine pentru a transforma promisiunile în reali-

tate, căci ne-ar prinde foarte bine un joc demn de admirat în esență, care să nu-și pună singur laurii victoriei și să nu aibă pretenția că reinventează genul. Nu știu de ce, dar încep să nutresc o oarecare admirație pentru slovaci și sper că nu vor fi în

stare să ne aducă pe masă o dezamăgire, deoarece din acestea vedem frecvent, la tot pasul, în fiecare lună.

REMOOSE



☞ **SĂGEATA ALBASTRĂ?** Nu am auzit de așa ceva! Eu folosesc doar săgeți otrăvite...





# Need for Speed: Carbon

Care este secretul longevității seriei Need for Speed? Capacitatea de a se adapta! An de an, producătorii au modelat seria după cele mai noi curente, apropiindu-o sau îndepărtându-o de simulare, după cum bătea vântul. **Nu e de mirare că NFS a ajuns cea mai veche serie, încă vie din industria jocurilor PC.**



**DACĂ MAI SCUMPESC AȘTIA BENZINA**, putem să ne luăm adio de la cursele nocturne

**D**eoarece cu Daciile noastre nu prea putem participa la curse ilegale, trebuie să-i credem pe cuvânt pe cei de la EA care au analizat cu mare grijă subiectul și afirmă că întrecerile stradale s-au divizat în două categorii. Street racing-ul fiind ilegal și vânat de către autorități, se pare că participanții s-au reprofilat. Unii au ales cursele organizate legal pe piste special amenajate, iar alții au părăsit orașul, continuând cursele ilegale pe autostrăzi și pe drumurile naționale.

**Carbon** este un omagiu adus celor din urmă, care împing din ce în ce mai departe limitele, piloții punându-și viața în pericol din ce în ce mai mari.

## La duel pe patru roți

Cea mai mare noutate a **Need for Speed: Carbon**, este modul de joc botezat *Canyon Duels*. Dintr-un anumit punct de vedere, acesta seamănă cu cursele Drift: este mult mai importantă adunarea punctelor de stil, decât terminarea cursei. *Canyon Duels*





pune față în față doi piloți care trebuie să se fugărească timp de două ture. În prima tură îl fugărești tu pe oponent, în a doua tură se schimbă rolurile. Cu cât ești mai aproape de mașina adversă și cu cât reușești să te ții mai mult după pilotul advers, cu atât mai multe puncte câștigi. Acesta e scenariul primei ture. În cea de-a doua tură, tu ești cel urmărit și astfel trebuie să te distanțezi cât mai mult, zădărniciind încercarea oponentului tău de a aduna cât mai multe puncte. Cel care la sfârșitul celor două runde are cele mai multe puncte, ei bine, acela este câștigătorul. Dacă pierzi, riști să faci autostop sau să te duci înapoi în oraș per pedes, mașina ta intrând în posesia învingătorului.

Există și o situație specială, în care poți câștiga în mod instantaneu: întrece-ți oponentul și ține-l în spatele tău pentru 10 secunde. Dacă reușești această bravură, nu mai e nevoie de cea de-a doua tură, ai câștigat automat. Dacă oponentul îți face el faza, atunci ai pierdut, indiferent de punctele adunate. Fii atent însă: deși **Carbon** rămâne un arcade pur sânge, dacă subestimezi vreo curbă și rupi cordonul de protecție de la marginea șoselei, tot ce câștigi sunt câteva kilograme de fier

vechi pe fundul canionului. Părăsirea drumului și prăbușirea în prăpastie, duc la pierderea cursei.

#### Viteză împotriva pericolului

Cam aceasta este esența noului **Need for Speed**. Producătorii au încercat să pună față în față tentația vitezei cu puterea inhibitoare a pericolului. Majoritatea pistelor vor conține curbe ascuțite, punându-ți la grea încercare abilitățile de șofat. Porțiunile drepte vor fi foarte rare, având nevoie să-ți pui în valoare cunoștințele de dans pe patru roți. Pe de altă parte, derapajele se dovedesc a fi deosebit de periculoase, din cauza prăpăstiilor care se cascadează la fiecare pas. Cursele în sine, nu sunt prea alambicate, dar sunt îngreunate de necesitatea de a te ține sau de a te distanța de oponenti. Prin introducerea acestui nou element de risc, producătorii speră să toarne sevă nouă în seria care începea să fie cam expirată.

#### Echipa din culise

Partea de management se va îmbogăți și ea. Acum nu va trebui să ai grijă doar de un garaj de mașini, ci va trebui să organizezi și să coordonezi o întreagă echipă. Cursele de tip mano a mano din canioane reprezintă doar un sfert

## Emmanuelle Vaugier - noua păpușă NFS

Nici de data aceasta nu poate lipsi o prezență feminină ademenitoare din joc. Producătorii lui **Carbon** au ales o tânără vedetă ambițioasă. Domnișoara Vaugier vă poate fi cunoscută din sitcom-ul de pe CBS Two and a Half Men sau din filmele Saw 2 și 40 Days and 40 Nights. Unele guri rele spun că alegerea a căzut pe tânără actriță după ce aceasta și-a croit drumul în topul celor mai frumoase 100 de femei întocmit de revista Maxim în luna mai. Emmanuelle va juca rolul lui Nikki, fosta prietenă a protagonistului. Regizorul scenelor în care apare și domnișoara Vaugier este nimeni altul decât David Footman care a participat la realizarea unor blockbustere ca The Day After Tomorrow, X-Men, X-Men 3, iRobot sau Fantastic 4.



**CULMEA AUTOMOBILISMULUI** să termini cursa mereu pe locul 2





din conținutul jocului. În restul timpului va trebui să participi la diferite evenimente ce au loc în lumea întinsă a jocului. Marea parte a noii povești va fi legată de adunarea echipei proprii. Încă nu se știe exact cum vei racola noi membri, cum îi vei organiza și cum îi vei putea schimba. Se știe însă că tu vei avea putere deplină asupra echipei și că membrii acesteia își vor putea îmbunătăți abilitățile odată cu înaintarea în joc.

Fiecare membru al echipei va avea două abilități de bază: una îl va ajuta pe pistă, alta îi va fi utilă în afara pistei. Fiecare pilot se va încadra într-una din categoriile introduse de producători. Ce e sigur până acum este că vom avea Blocker, Scout și Drafter. În timpul curselor, în anumite momente vei putea da instrucțiuni coechipierilor ca să-și folosească abilitatea specială, ajutându-te să ajungi mai în față. Pentru a nu dezechili-

bra însă gameplay-ul, numărul intervențiilor membrilor echipei va fi limitat. Pot și ei câștiga cursele pentru echipă, dar în centrul atenției tot tu rămâi, rolul lor fiind unul de suport. Blockers vor putea să se bage în fața unei mașini, încetinindu-o și anihilându-i ambițiile de depășire. Scout vor trece în față în căutare de scurtături, indicându-le atât prin radio, cât și vizual. Drafter se va poziționa exact în fața ta, permițându-ți să obții puțin elan înainte să țâșnești pe lângă el. În afara pistei de curse, coechipierii te vor ajuta fie cu bonus-uri pentru modificarea mașinii, fie prin pile la poliție. Da, forțele de ordine vor fi din nou prezente, dar cu un rol diminuat față de **Most Wanted**.

#### Numai să n-o iei pe ulei

Deși cei de la EA au fost extrem de mulțumiți de ei înșiși că au popularizat cursele de drift printre tinerii Americii, cu ajutorul primului **Underground**, seria a cam întors spatele acestui tip de curse. În **Carbon**, drift-urile își reocupă poziția distinsă însă cu prețul unor modificări majore. În primul rând s-a schimbat întregul sistem de punctare. Nu va mai exista, nici posibilitatea „alunecării” într-un derapaj nesfârșit, ca în primul **Underground**. Zonele drepte nu vor mai fi punctate chiar dacă derapezi pe ele,

punctajele fiind calculate doar în curbe. Totuși, pentru ca jucătorii să nu fie dezavantajați prea mult de noile restricționări, acest tip de curse a fost simplificat. Nu mai e nevoie de executarea unor manevre complicate ori de folosirea frânei de mână. Va fi de ajuns să apeși accelerația când intri în curbă și apoi să miști fundul mașinii ca o negresă din videoclipurile hip-hop. Accentul se pune pe păstrarea controlului mașinii și nu pe executarea unor piruete care ar face și balerinii să roșească de invidie. Cu noul control simplificat, seria se apropie și mai mult de arcade, renunțând și la ultimele fărâme de simulare.

Cei de la EA încearcă să compenseze această scădere prin diferențierea mașinilor. Cel mai mare minus al lui **Most Wanted** se pare că va fi remediat în **Carbon**: mașinile aparținând diferitelor clase, nu se vor mai comporta identic și nu vor fi la fel de ușor de condus. Fiecare bolid se va manevra altfel, diferențele dintre ei nemaifiind reduse doar la statistici, cum sunt viteza maximă sau accelerația.

#### Din clasele primare la facultate

Bolizii din noul episod al seriei vor fi împărțiți în trei clase: tuner, muscle și exotic. Din prima categorie fac parte mașini care așteaptă să fie tunate de amatori. În categoria muscle cars intră clasicele







mașini sport ale anilor '60 și '70, cu sute și sute cai de putere și un consum de carburant cu mult peste bugetele noastre. În ultima categorie intră mașinile pe care nu ni le-am permite nici dacă am munci asiduu 12 vieți plus una bonus. Teoretic, mașinile tunate au cea mai bună manevrabilitate combinată cu o viteză decentă, ceea ce face ca muscle cars să fie extrem de puternice, dar să aibă cel mai prost control; în schimb mașinile exotice se pot mândri cu cele mai mari viteze și cu o manevrabilitate aproape la fel de bună precum a mașinilor de tuning. În realitate, se pare că doar muscle cars se vor distanța cu adevărat de restul. Acest aspect rămâne de văzut la sfârșitul toamnei, când va apărea jocul. Tuners și exotics se apropie cel mai mult de stilul de condus din **Most Wanted**, în timp ce muscle cars vor oferi un sentiment de șofat total nou.

O altă noutate incitantă când vine vorba de mașini este sis-

temul Autosculpt. Cu ajutorul acestuia îți vei putea modifica liber mașinile, făurind monștrii personali pe patru roți. Procesul seamănă cât de cât cu modul de creare a personajelor din **The Sims II**. Vei putea modifica majoritatea pieselor importante, schimbându-le forma și geometria (păstrând totuși anumite limi-

grosimea, suprafața, anvergura sau diametrul cauciucurilor folosite. În cazul capotei vei putea modifica unghiul gurilor de aerisire, vei putea stabili dacă vrei ca încărcătorul turbo să iasă sau nu de sub capotă, vei putea ajusta unghiul și mărimea farurilor retractabile și multe alte detalii. La fel de multe opțiuni vei avea și

#### La un pas de finishline

Din punct de vedere grafic jocul arată din nou convingător. Spre marea dezamăgire a fanilor mai toate scenele se desfășoară din nou noaptea. Așa le este mai ușor producătorilor să împodobească scenele cu multe efecte de iluminare, realizând o grafică spectaculoasă, care fură privirea jucătorilor.

Din ce am văzut până acum, **Need for Speed: Carbon** se ridică la nivelul așteptărilor și va fi un nou hype printre jucători. Seria nu se abate periculos de mult de la formula clasică, introducând doar atâtea noutăți încât să păstreze viu interesul cumpărătorilor. **NFS: Carbon** se promite a fi cel mai bun episod de până acum al seriei (așa cum a fost și cu celelalte). Prin noiembrie vom vedea de ce sunt în stare noii bolizi pe noile piste.

EL PATRARCHICO

jacint@pcgames.ro

### NFS: Carbon - Dictatorul de modă

Nu doar mașinile și cursele urmează moda actuală. EA a încheiat o înțelegere mai mult decât interesantă cu cei de la 55DSL. Această firmă, cunoscută peste ocean pentru hainele nu tocmai confortabile pe care le produce, va îmbrăca personajele din noul episod **Need for Speed**.

Se vor remarca în special colecțiile proiectate pentru joc, dar cunoscătorii vor putea descoperi piese trendy și din colecțiile de iarnă, Zurka sau 55 Vagabonds. Vom avea parte de o adevărată cavalcadă de modă!



te). Fiecare bolid va dispune de la șapte până la 10 zone de Autosculpt, fiecare dintre acestea cuprinzând mai multe piese. Să luăm pneurile ca exemplu. Vei putea schimba printre altele

când vine vorba de spoiler sau orice altă piesă majoră de pe mașină. Posibilitățile de personalizare vor fi aproape infinite, reducând la zero șansa de a vedea două mașini la fel.







# Sex'n' Games (III)





Din articolele de până acum ați văzut clar că gaming-ul a devenit industrie și că sexul reprezintă una dintre cele mai puternice arme ale unui specialist de marketing care vrea să-și vândă produsul. **Erotismul și romantismul sunt însă prezente în jocuri, încă dinaintea epocii de consum în masă...**

**A**zi deja vorbim deschis despre sex și tot ce este legat de acest subiect. Nu ne mai roșim dacă auzim de sex shop sau de domnișoare care practică cea mai veche meserie din lume. Și-au pierdut farmecul până și năzbâțiile puerile - tipice primilor ani de pubertate - de a cumpăra contraceptive în formă de balon pentru a le umple cu apă și de a alerga fetele în jurul școlii. Azi deja ai parte de explicit lyrics la fiecare tarabă de la fiecare colț de stradă, de talk show-uri pe diferite subiecte picante, organizate ziua-n amiaza mare, în care ni se spune ce e sănătos și ce nu, folosindu-se pe post de exemplu sărmănele cupluri vrăjite de mirajul „sticlei”. Dacă nu ne mirăm de manelistele cu gusturi „rafinat”, care-și scutură șuncile și buclele pe mesele barurilor, de ce să ne mai mirăm că dinspre TV sau monitor suntem bombardati în continuare

cu erotism ieftin. Ar trebui să facem însă, distincție între diferitele niveluri de erotism și să admitem că sfera acestui termen e mult mai largă și nu se reduce doar la contactul fizic rupt din cadru și dus la limita vulgarității.

#### **GM buclucași și dragoni pofticioși**

Erotismul nu s-a strecurat peste noapte în jocurile noastre atât de dragi. Acest element a fost prezent din totdeauna, doar că sub diferite forme. Ați putut citi deja despre cele mai elocvente exemple cum ar fi Lula, Lara sau Larry. De asemenea, ați putut citi și despre jocurile orientale care adesea par a fi creațiile unor adolescenți chinuți de surplusul de hormoni. Adevărul e că nici vesticii nu sunt mai prejos, doar că sunt mai potoliți și ceva mai eleganți.

În momentul în care **Baldur's**

**Gate** era încă un vis frumos, iar torrent-urile de filme porno un concept extraterestru, în roleplaying-ul clasic, pen and paper, exista deja erotism. Și nu ar trebui să ne mirăm de acest lucru. Să luăm doar clișeu tipic de prinț chipeș și musculos care pleacă în căutarea turnului aflat peste mări și țări ca s-o elibereze pe prințesa inimii lui păzită de un dragon mare și fioros. Dacă acesta ar fi pus în scenă într-un RPG asiatic, prințesa ar avea o culoare imposibilă la păr, ochii mai mari ca ai unei broaște, n-ar avea încă 18 ani și sigur că ar avea câte ceva de împărțit cu dragonul vânjos. Prințul ar avea trăsături feminine și față de copil tâmp, și întreaga poveste s-ar transforma într-o inițiere sexuală a flăcăului neprițuit. Ce se întâmplă însă dacă acestei povești îi adăugăm un set de reguli clasice precum AD&D? Ei bine, în acest caz totul revine la

imaginea clasică pe care o purtăm în mintea noastră de europeni. Prințul e bărbat în toată regula, prințesa e neatinsă și speriată, iar capul dragonului reprezintă viitorul decor de pe poarta castelului. După ce bestia este omorâtă, cei doi trăiesc fericiți până la adânci bătrâneți. În varianta mai apropiată de sufletul nostru, se pune un accent mai mare pe romantism decât pe (re)trăirea fanteziilor sexuale duse la extrem. Și în al doilea caz este prezent firul erotic, dar este unul mai discret, fiind un element care face parte din poveste, fără să fie scopul ei final. În RPG-ul clasic, așa cum îl știm noi, erotismul este mult mai discret, lăsând loc imaginației. Limitele sunt impuse de game master, dar de obicei acestea depășesc foarte rar un sărut sau o aluzie mai picantă. Prințesele care trebuie salvate din ghearele dragonilor sunt doar unul dintre ele-





mentele romantice prezente în repertoriul un dungeon master bun. Atracția dintre personaje există și e de netăgăduit, în loc însă de scene fierbinți de sex avem parte de dialoguri romantice și erotice. În majoritatea RPG-urilor pseudo-gotice erotismul ne apare în starea lui platonice: iubirea este ca o vrajă pentru care nu ai nevoie de mana, îndeplinirea ei fiind de obicei sărutul. Partea fizică mai serioasă de obicei lipsește.

#### Sex and the Forgotten Realms

Unul dintre cele mai relevante exemple când vine vorba de love quests este **Baldur's Gate II: Shadows of Amn**. Aici, prin intermediul unor dialoguri și sub-quest-uri puteai începe o relație cu Aerie, Jaheira sau Viconia. Asta în cazul în care protagonistul era de sex masculin. Dacă alegeai ca erou principal o reprezentantă a sexului frumos, ți se

deschideau posibilități romantice, de exemplu, cu Anomen. Aceste relații erau foarte complexe și dădeau o impresie organică, chiar dacă atitudinea jocului față de sex este un clișeu pe care i-l iertăm. Astfel, eroina evil sare pe tine fără scrupule, eroina good are reținerile ei și se comportă ca o călugăriță, iar cea neutral se lasă convinsă, dar numai după îndelungate discuții. În cazul eroilor, lucrurile nu mai

erau așa de complicate: ei săreau pe tine indiferent de alignment! Puteai să încerci să joci pe mai multe planuri, dar producătorii îți impuneau limitarea de monogamie; astfel, dacă ajungeai prea aproape de mai multe personaje, jocul te punea să alegi. Nu exista un partener ideal: fiecare dintre cele trei doamne avea trăsăturile ei atrăgătoare, dar existau din belșug și trăsături enervante. De exemplu, dacă porneai cu ranger sau druid, acesta se putea dovedi mai receptiv la văicăreala Jaheirei despre viața la oraș. Dacă erai pe jumătate elf însă, aveai toate șansele să fii iritat de comentariile răutăcioase ale Viconiei despre half-breeds. Firul romantic a fost foarte lung și complex. Foarte mulți dintre cei care doreau să vadă întreaga dezvoltare erotică dintre personaje, au fost nevoiți să reia jocul de mai multe ori.

Asemănător și totuși foarte diferit de acest joc este **Final Fantasy VII**. În primul rând, și Cloud putea să cucerească simpatia mai multor domnișoare (unele zvonuri ziceau că extrema era reprezentantă de amorul cu Barrett), dar în cazul jocului de la Square Enix nu mai aveam de-a face cu descrierea unei relații dintre doi oameni maturi, ci mai mult cu primii pași ai unor adolescenți. Totul era mult mai dramatic, mai teatral, în timp ce în **Baldur's Gate II** totul părea mai normal, fără prea multe crize. În plus, în anumite locuri, creația japonezilor părea o caricatură, în timp ce jocul celor de la Bioware s-a luat





**FEMME FATALE** în cele trei ipostaze ale ei. Viconia este o femeie letală în toate sensurile cuvântului!

în serios în mod constant. Ajunge doar să ne gândim la femeile din **Baldur's Gate** cu proporții cât se poate de umane și la fetișcanele din **Final Fantasy** cu proporții adesea ridicole (lui Tifa întotdeauna îi iertăm disproporțiile).

Un lucru comun însă celor două titluri este că, deși vorbesc despre sex și erotism și dezvoltă serios partea de romantism sentimental, nu prezintă în mod direct actul și nu întrec anumite limite. Asemenea unui film cuminte, când protagoniștii se pregătesc de ceva foarte intim, cadrul se schimbă, jucătorul dându-și seama și imaginându-și doar ce se petrece acolo. Efectul este fermecător și reprezintă un erotism sănătos, după părerea mea, binevenit în acest tip de joc.

#### Decolteurile aventurate de prin bancuri

Dacă e să ne gândim la aluzii picante și la poante de ne picau falcile în adevăratul sens al cuvântului, nu putem să-l ratăm pe Morte, celebrul craniu plutitor din **Planescape Torment**. Jocul, cunoscut pentru complexitatea lui și pentru umorul negru copios, abundă în glume erotice, chiar dacă unele sunt morbide.

Nu ai cum să nu te distrezi de un craniu care încearcă să vrăjească tot ce mișcă în jurul lui. E pur și simplu fermecător! Deja și ideea de bordel în lumea de dincolo este atât de ilară încât nu te poți abține să nu râzi. Chiar dacă mai apărea o bucătică de corp dezvelit pe ici pe colo, prezentarea nu era făcută în mod vulgar, ci era cât se poate de amuzantă. În plus, sexul din **Planescape Torment** era opțional. Scenele de sex erau reduse la niște tranzacții sordide cu prostituate obosite, desfășurate în afara ecranului și însoțite de comentarii sarcastice.

Un alt joc unde sexualitatea nu se putea evita din cauza contextului a fost **Fallout**. Într-o lume post-apocaliptică, unde omenirea a fost puternic decimată și majoritatea oamenilor și-au pierdut întreaga avere, este normală revenirea la un soi de primitivism. Se impune regula celui mai puternic și fiecare încearcă să trăiască din ce poate. Nu există mai mult sex în acest joc decât în filmele cu aceeași tematică, filme ca *Mad Max* sau *Waterworld*. Aici existența bordelurilor și a prostituției se explică prin condițiile lumii înconjurătoare și, în ciuda faptului că erotismul nu mai e deloc

idilic, în continuare este un mijloc și nu un scop. Nici aici însă nu lipsește umorul câteodată sec și în continuare nu suntem îndopați cu scene directe sau explicite.

Și dacă tot am vorbit de morți și de lumea lor, nu putem să tre-

cem pe lângă **Grim Fandango**. Aici sexul este prezent discret, sub forma unor scene comice care ne stârnesc râsul. Nu cred că cineva ar putea considera sexy modul cum un schelet din carton își ridică ciorapii pe clavicula expusă.







Majoritatea jocurilor de aventură s-au folosit de erotism în scopuri umoristice, pentru a reuși comicul de situație. Să ne gândim doar la relația dintre câine și pisică, adică Nico și George, sau la situațiile de sărut eșuat, de flirt stângaci sau de interpretări greșite din **Broken Sword**. La fel și **Road Trip**, **Day of The Tentacle** sau **Monkey Island**. Cei de la Lucas Arts au știut să jongleze genial cu acest subiect fără să devină vulgari sau ridicoli. În general jocurile de aventură s-au folosit de curiozitatea erotică a omului, pe de o parte ca subiect, pe de altă parte ca obiect. Jocuri precum **Post Mortem** sau **Still Life** și-au tras seva din combinarea crimei cu erotismul, tratând mai mult

sau mai puțin adânc subiectul păcatului. Alte jocuri precum **Syberia**, **Paradise**, **The Longest Journey** sau **Keepsake** s-au mulțumit să prezinte o eroină sexy, fără să pășească mai curajos pe tărâmul eroticului.

#### Tentația fructului oprit

E un subiect vechi de când Adam, despre care misoginii zic că de știa ce-l așteaptă nu se lăsa adormit niciodată. Ca să exemplificăm motivul fructului interzis, al tentației interzise, cel mai bine e să apelăm la două jocuri care, la prima vedere, nu au nimic în comun: **Neverwinter Nights** și **SW: Knights of the Old Republic**. Mai bine zis cele două eroine ne vor ajuta: Lady Aribeth, un pala-

din devotat și Bastila Shan un jedi dedicat Forței. Aceste domnișoare provin din medii diferite (două universuri diametral opuse), au o educație diferită, scopuri în viață foarte diferite, personalități diferite și totuși au anumite lucruri în comun. În primul rând ambele sunt dedicate căii pe care au ales-o în viață, în al doilea rând ambele sunt puse la încercare de dubii apăsătoare. Să facem abstracție că și paladinii și jedi ar trebui să trăiască în celibat sever și să vedem criza celor două domnișoare.

Aribeth, o tânără elfă, trăia într-o comunitate pașnică ce a căzut pradă ambițiilor unor orci lacomi. La doar 50 ani, ea a fost nevoită să vadă cum orcii și goblinii i-au trecut satul prin foc și

sabie, ucigându-i părinții. Nu e de mirare că tânăra a jurat răzbunare și a început să învețe secretele luptei alături de un om. Mai târziu își pierde și maestrul, acesta fiind răpus de săgeata unui goblin. Fata, scăpându-și de sub control ura, se refugiază în sălbăticie. După ce că aproape moare în mâinile orcilor, ea își recapătă cunoștința într-unul din templele lui Tempus, Zeul Războiului. Odată ce își dă seama că a fost salvată de însuși Tyr, patronul paladinilor și al cavalerilor, tânăra își dedică viața acestuia, devenind paladin. Datorită abilităților sale, ulterior ea a devenit consilierul Lordului Nasher Alagondar, conducătorul orașului Neverwinter. La începutul jocului o găsești deja







în mijlocul unor dubii, ea încercând să se împartă între îndatoririle sale și dragostea pe care o resimte față de Fenthick Moss. Inițial ca și consilier, apoi după moartea lui Fenthick obiectul noi atracții, ești părtaș la decăderea lui Aribeth. Este unul dintre puținele RPG-uri pe PC unde iubirea nu te salvează, ci te distruge. Love quest-ul purtat cu ea culminează prin dăruirea unui inel. La sfârșit, lupta cu ea este inevitabilă, viața și moartea acesteia picând în mâinile tale.

Bastila Shan este o tânără Jedi, care a fost încă de mică antrenată în secretele Forței. Este cunoscută și apreciată pentru abilitatea ei de Battle Meditation care poate întoarce finalul unui război, oricât de disperat ar fi acesta. Alături Canderous Ordo, Jolee Bindo, Juhani și ceilalți voluntari, devine membră a echipei tale din **Knights of The Old Republic**, trimisă să salveze lumea. Deși

poți flirta și cu celelalte personaje feminine, dacă ai ales un erou masculin, cel cu Bastila este de departe cel mai interesant. Relația voastră nu începe prea bine, totul semănând cu altercațiile de la grădiniță. Treptat însă, vă apropiați și deveniți mai mult decât prieteni. Odată cu această deschidere însă, Bastila devine din ce în ce mai vulnerabilă din punct de vedere emoțional și cade pradă părții întunecate. La sfârșit depinde din nou de tine dacă-i cruți viața oferindu-i o nouă șansă sau îi pui capăt mizeriei.

În aceste două RPG-uri moderne apar mai multe aspecte

ale erotismului privit cu ochi de european. Primul ar fi sexualitatea reprimată și ascunsă în spatele îndatoririlor care explodează măturând totul din fața ei. Al doilea ar fi tentația păcatului interzis, de a gusta cel mai dulce și mai interzis fruct din câte există. Altul ar fi tema iubirii ca suferință continuă care întotdeauna se lovește de noi și noi obstacole ce zădărnesc orice efort. Să nu uităm nici de iubirea neîndeplinită, de erosul care nu a fost făcut să ajungă la un deznodământ, nici fizic și nici spiritual. Cei care reușesc să vadă sub suprafața celor două titluri, vor descoperi un conținut mult mai bogat și mai valoros decât s-ar bănuia la prima vedere. De asemenea, este fascinant contrastul dintre iubirea idilică a jocurilor anilor '90 și dragostea prezentată sub aspectul ei post modern de RPG-urile anilor trecuți.

Și iată că se poate și cu bun gust, fără

exagerări și fără scene ieftine... Iată că erotismul și sexul pot fi părți ale jocurilor fără să deranjeze și fără să dezguste. Totul depinde de abordare și de prezentare, subiectul în sine nefiind nici paria și nici vrăjitoarea ce trebuie arsă pe rug. Atâta timp cât e realizat cu bun gust, pentru distracție și fără exagerări grosolane, erotismul este o parte necesară a distracției și sub forma ei ludică.

EL PATRACHICO

jacint@pcgames.ro







### Prin gaura cheii

Ar fi foarte trist dacă nu ne-am bucura de prezența sexualității în jocurile video din epoca modernă, orice ar spune cenzorii sau puritanii școlii de duminică. Mult mai subtil decât violența, sexul (cu tot ce implică acesta: erotism, căutarea plăcerii, romantism, sentimentalism) își aduce o contribuție decisivă la maturizarea industriei jocurilor video, cu condiția să fie prezentat în mod corect. Fără să facem vreo fixație și să căutăm sexul chiar și acolo unde nu este, cred că ar fi indicat să încheiem acest articol special cu câteva curiozități.

Mai întâi homosexualitatea. Asta, da, temă de actualitate! Chiar credeți că jocurile video nu au abordat-o niciodată? În Japonia (se putea altfel?) există un grup de gameri pasionați de kuso-game, altfel și mai pe românește spus, jocuri de rahat. Pe coperta unei cărți consacrate acestui gen, apare un joc din seria **Cho Aniki**. Dincolo de faptul că este o odă dedicată prostiei și homosexualității, trebuie să remarcăm că eroii acestui shooter sunt doi frați gay, umflați bine cu steroizi, care nu au altă ocupație mai bună în timpul liber decât să-și facă poze. Nu cred că mai trebuie să vă dau detalii despre ce fac în aceste poze grotesti. Siderant. Hana și prietena ei punctează și

ele în **Fear Effect**, apărut pe PSOne, în 2001. Fetele formează un cuplu de lesbiene care nu îl privează pe jucător de o mică demonstrație pe care o improvizează în scopul atragerii atenției gărzilor. Normal, cea mai veche meserie din lume își face apariția în cel mai interactiv mod cu putință. Vă amintiți prostituatele din **Duke Nukem** sau **GTA 3**. Fără concesii, prostituția în

tendo DS. Sub acest titlu nefiresc de cavaleresc se ascunde un joculeț creat pe baza rețetei „salvăm prințesa”, însă într-un mod foarte original și erotic, pentru că va trebui să ne atragem favorurile prințesei cu ajutorul câtorva mângâieri pe care le executăm cu ajutorul stiloului și al ecranului tactil.

### Gata cu sexu', treceți la joacă!

Eh, dar ce întâmplă în zilele

(mda, și homosexualitatea este reprezentată foarte activ). Fără îndoială, mai puțin rafinat și pe același tipar **Sim-esc** este **Playboy**. Jucătorii trebuie să fructifice marca și să clădească un adevărat imperiu cu ajutorul câtorva ședințe foto cu Playmătes. Serile plăcute petrecute în compania unor staruri într-o vilă superbă, simbol al decadenței luxuoase, sunt o fericire.

Emanciparea jocului video pare deci să se realizeze încetul cu încetul, dar incursiunea sexualității dezvăluie încă urme de vulgaritate prost mascată, cu un gameplay rareori la înălțimea pretențiilor producătorilor. Jocul video nu mai este apanajul adolescenților ascunși sub păturică, la adăpostul semiîntinericului calduț din cămăruțelor lor. Piața și jucătorii s-au copt între timp, femeile care joacă sunt din ce în ce mai numeroase, băieții care mai ieri butonau **Duke Nukem** sunt azi bărbați în toată firea, mult mai pretențioși în privința subiectelor jocurilor nou apărute. În acest meci de dublu, mingea este acum în terenul producătorilor și al publisher-ilor care trebuie să studieze bine de tot mișcările pieței ca să satisfacă toate gusturile, vârstele, dacă nu chiar toate fanteziile... în materie de jocuri video, desigur.

DJIBRIL DOBRICĂ

cipri@pcgames.ro



**Fallout** îți permite să-ți faci ceva bani de buzunar și să te amuzi. Din fericire pentru noi, mizeri păcătoși, Sega vine și ne aplică o corecție părintească, aducându-ne pe calea dreaptă a virtuții cu al său **Feel the Magic**, apărut pe recenta consolă portabilă Nin-

noastre? În actuala panoramă a gaming-ului, două titluri rămân în picioare, în ciuda trecerii anilor. Mai întâi **Singles**, un simulator de viață socială à la **The Sims**, care se axează însă pe viața sexuală. Jocul nu a smuls urlete de excitație din partea jucătorilor, dar încă o dată tonul adult își spune cuvântul



# PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI\* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA  
SUPER  
PREȚ!

## WORLD WARCRAFT

### 1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



### 2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat\*\*. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

### 3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.

PC  
MAC  
CD-ROM

12+  
www.pegi.info

Vizitează [www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com) pentru informații live despre joc

BLIZZARD  
ENTERTAINMENT

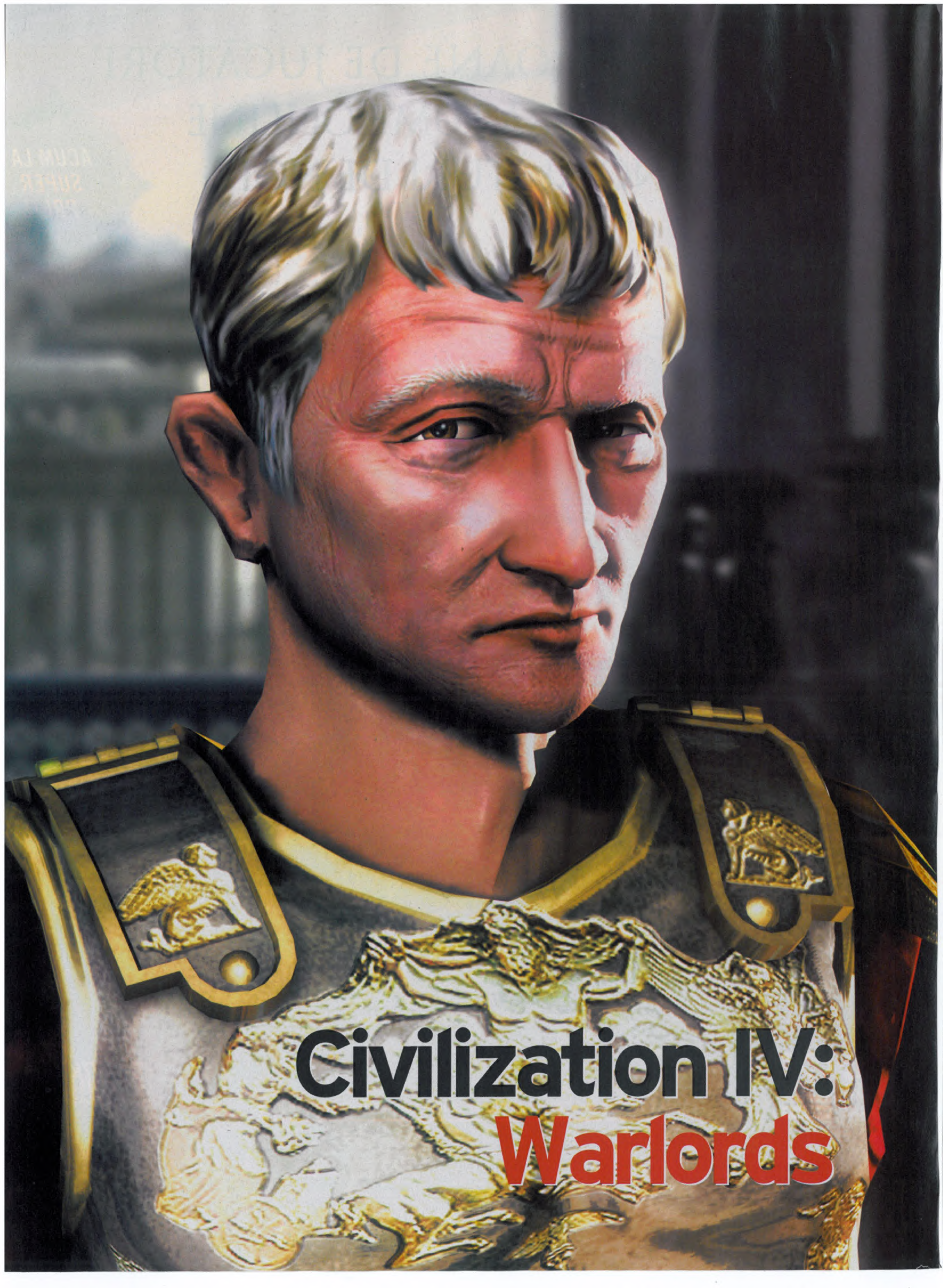
\*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume \*\*Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

JOUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRIȚII ADIȚIONALE.  
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări.  
Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referință aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL  
E-mail: [info@bestdistribution.ro](mailto:info@bestdistribution.ro) Tel: 021-408.30.90





# Civilization IV: Warlords





Gata! A apărut în sfârșit add-on-ul JOCULUI de strategie al anului 2005 (chiar al lui 2006, aș îndrăzni să spun), faimosul Civ 4. **În noiembrie trecut, legendara serie ne oferea noi concepte cum ar fi religia și avansarea tehnologică, totul cu ajutorul unei grafici 3D plăcute și excelent realizate.** Câteva luni mai târziu, înrăiții care au depășit suta de ore de joc la Civ 4 așteptau mai mult de la Firaxis și Sid Meier. Ne oferă Civilization 4: Warlords câteva zeci de nopți albe în plus?

### I'm a warlord, baby!

Pornind de la premisa că producătorii nu au dorit să revoluționeze câtuși de puțin gameplay-ul și așa foarte eficace al originalului, ia să purcedem băbește, turn by turn, să vedem ce ne oferă acest **Warlords**.

Cum menționează subtitlul, add-on-ul pune accentul pe un nou personaj. Este vorba despre warlord pe care îl putem dobândi acumulând experiență în lupte. Cum suntem niște persoane de o rară perspicacitate, realizăm imediat că acest mega erou nu se obține pe căi pașnice. În comparație cu toți ceilalți protagoniști, acest general ne permite să construim o clădire care îmbunătățește crearea de unități militare în oraș, dar poate declanșa o Golden Age sau oferi o nouă tehnologie. Dar asta nu-i totul, căci eroul distribuie punctele de experiență unităților sau înlesnește accesul la promo-vări speciale (tactici, moral etc.). Vă las plăcerea să le descoperiți voi înșivă pe parcursul jocului. Cu ajutorul acestui nou personaj,

fără îndoială că putem purta campanii militare glorioase la capătul cărora să obținem victoria finală. Am spus victoria finală? Eh, până acolo mai trebuie să trecem și prin filtrul diplomației care ne oferă o nouă opțiune: vasalitatea. Uite o posibilitate foarte plăcută care ne va împiedica adversarii pe care i-am pus cu botul pe labe să ne declare război pentru a „n”-a oară, cu un tupeu caracteristic prostului care nu știe cu cine se pune. Ca să aducem o civilizație adversă la gradul de vasal, putem utiliza două căi: fie o facem pe cale pașnică, în cazul în care ne-o cere o națiune, fie subjugăm în mod imperial națiunile care și-au plecat genunchii în fața puterii noastre, la finalul unui război (vezi caseta alăturată).

### Ace, brice și carice

Au fost adăugate șase națiuni noi care completează panoul și așa foarte bogat al jocului: otomani, cartaginezi, celti, coreeni, vikingi și zuluși. Fiecare dintre acestea posedă câte o unitate pro-

prie și un ditamai eroul. Între aceștia, își fac intrarea pe scena civilizației figuri istorice precum Cezar Augustus, Ramses al II-lea, Winston Churchill sau Iosif Stalin. Trăsăturile de caracter au fost remaniate și îmbogățite:

Carismatic: +1 fericire în toate orașele, +1 hapiness la Monument și Broadcast Tower.

Imperialist: +100 apariția unui **warlord**. Producerea de Settlers este accelerată cu jumătate.

Protector: Promovare gratuită

la Flanking I și City Garrison I pentru arcași și unitățile echipate cu arme de foc. Vitează de producție dublată pentru Castele.

Fiecare națiune dispune de o unitate specială și de clădiri speciale. Descoperim câteva unități în plus (Tirema vechilor Civ-uri, trebuchet-ul), trei noi minuni, între care mai vechiul obișnuit al seriei **The Great Wall**, cu efectul său radical asupra barbarilor, The Temple of Artemis (+100 producție la ruta comercială și un preot

### **Silențiu, vasalule!**

Contrar a ceea ce am fi tentați să credem, vasalul nu-i plătește nici un chior suzeranului său, ci mai degrabă acesta din urmă scoate bani din vistierie din cauza primului. Există, totuși, numeroase avantaje:

Open Borders automat;

Vasalul tace mălc și nu are nici un drept la replică, adică tot ceea ce întreprindem la nivelul diplomației trebuie înghițit de vasal. El este obligat să intre în război odată cu noi, fie că este vorba de ofensivă, fie de defensivă;

Fericirea populației noastre crește, în timp ce starea de beatitudine a populației acestuia scade;

Putem cere tribut;

Pentru o echilibrare a situației, apar și câteva constrângeri, acordul luând sfârșit în caz că:

Vasalul prinde tupeu și ne declară război;

Vasalul își pierde jumătate din teritoriu din momentul în care a fost subjugat, ceea ce înseamnă că nu ne jucăm rolul de protector;

Depășește 50% din totalul populației noastre sau 50% din teritoriul nostru;

În cazul unei subjugări pașnice, vasalitatea se poate rupe după 10 runde.





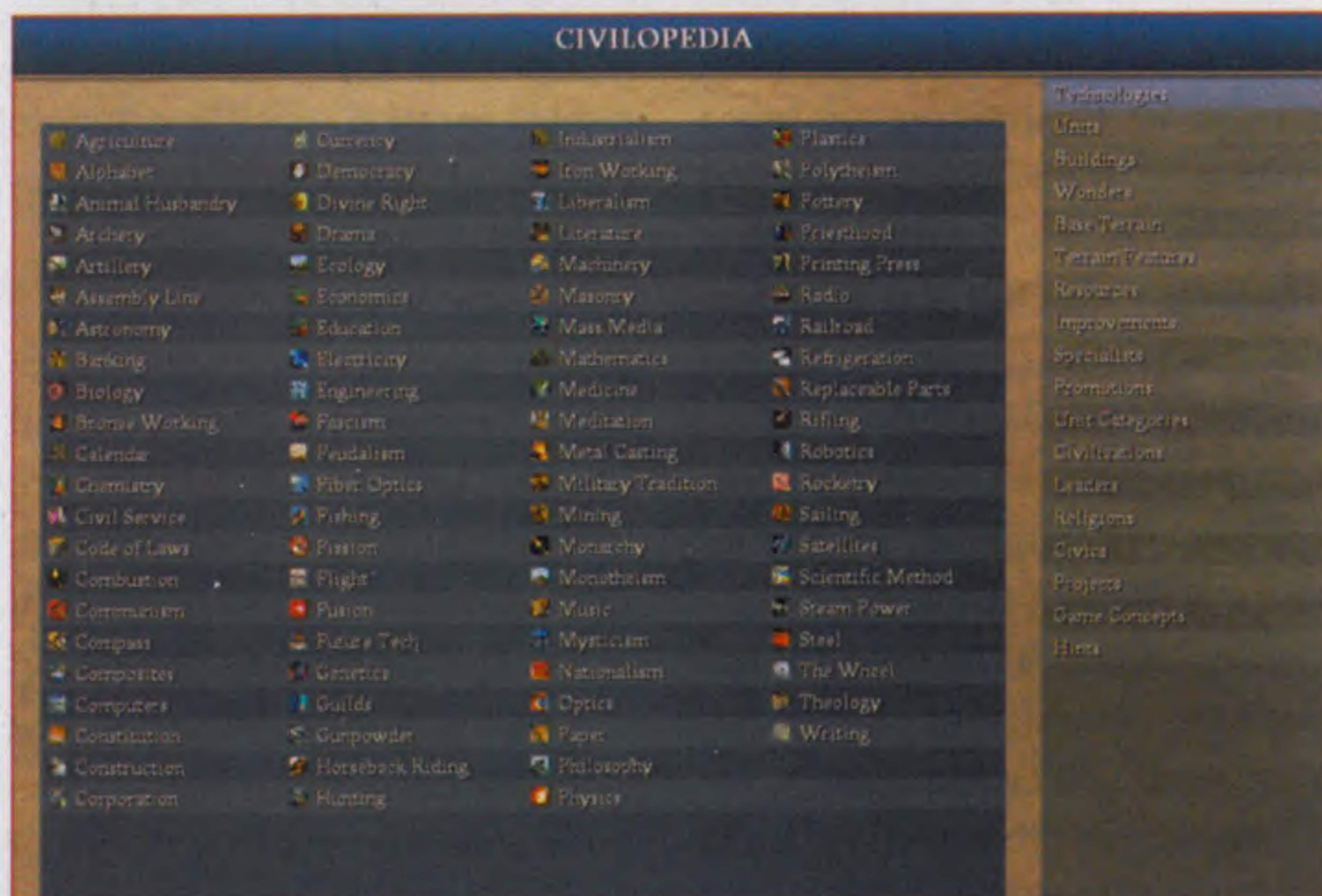
gratuit), University of Sankore, precum și o mână de construcții suplimentare pentru toate facțiunile. Din păcate, la capitolul clădiri suferim o decepție pe care nu o merităm! Avem doar o clădire în plus, Stables (+2 experiență pen-

tru unitățile călare) și... o jumătate de clădire, Monumentul, care de fapt, înlocuiește Obeliscul. Asta pentru că obeliscul a devenit clădirea unică a egiptenilor. Păi, da, fiecare civilizație trebuie să aibă o clădire specifică.

### 8 moduri de joc

Cu 80 pagini din 100, câte conține manualul, consacrate modurilor de joc, am crede că Firaxis și-a petrecut aproape tot timpul cu dezvoltarea acestora. În vremurile în care netul colcăie de scenarii realizate de fani, Firaxis și-a zis în barbă că trebuie să echi-peze discul adițional cu 8 scenarii realizate de profesioniști, deh. Cele opt scenarii modifică game-pay-ul în profunzime. Majoritatea ne cer o abordare agresivă, așa că îi vor mulțumi pe cei mai militari dintre noi. Este suficient să amintesc campania lui Alexandru cel Mare în care, într-un număr fix de runde, trebuie să cucerim malurile Mediteranei și o parte din Asia, sau Peloponesian War care își trage seva din geografia

Greciei ori Rise of Rome ce ne încredințează una dintre regiunile de coastă ale Mediteranei și ne cere să-i rupem pe toți cei care ne înconjoară. Avem și posibilitatea să construim orașe în alte scenarii: în pielea lui Gingis-Han va trebui să cucerim Asia, începând cu o tabără ce ne produce trupe la intervale regulate; în Barbarian, monosilabicii atât de enervanți în toate jocurile **Civilization**, abordarea va fi cam aceeași, fără să avem însă posibilitatea să controlăm orașele în care am făcut pillage. Nici cei mai pașnici din fire nu au fost uitați, așa că au la dispoziție câteva scenarii mai pe gustul jucătorilor care nu se simt prea în largul lor cu sistemul de luptă al jocului. Nu că ar fi mare lucru de capul lui... Primul scenariu de tip



❖ **IACA**, am descoperit Catolicismul! O să am oare liniște între granițe, sau ba?



❖ **ÎN SFÂRȘIT, AM UN GEMERAL!** Ia să-l rezolv repede cu rang de warlord! ❖





### Punctaj CIV IV: WARLORDS

PRODUCĂTOR Firaxis  
PUBLISHER 2K Games  
OFERTANT Best Distribution  
PREȚ cca. 20 euro  
VÂRSTĂ de la 12 ani



#### PRO & CONTRA

- + vasalitatea
- + warlord-ul
- + opt scenarii bine urzite
- + noi civilizații, noi eroi
- nu apar tehnologii noi
- o singură clădire suplimentară
- puține unități noi

Grafică 87%  
Sunet 88%  
Gameplay 91%  
Atmosferă 90%  
Multiplayer 92%

# 89%

#### NECESAR

CPU - 1,8 GHz  
Video - 128 MB  
RAM - 512 MB

#### RECOMANDAT

CPU - 2,4 GHz  
Video - 128 MB  
RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
GHICI CARE POT FI?!

flower-power, Chinese Unification, ne pune la comanda uneia dintre cele șapte facțiuni chineze care se înfruntă în anul 450 î. Cr., acestea trebuind să facă uz de diplomație ca să ia avânt și, în egală măsură, să-și propage interesele prin căsătorii aranjate. Sunt de prevăzut războaie sângeroase, cu atât mai mult cu cât unitățile au tendința să se instruiască foarte repede în acest scenariu, dar va trebui să dăm dovadă de răbdare și de tact pentru a evita să ne vedem de unii singuri în fața celorlalte provincii. Cel din urmă mod, *Omens*, este și cel mai original: francezii și englezii se confruntă în Lumea Nouă și încearcă să impună, unii catolicismul, ceilalți protestantismul, în rândurile

populației lor, dar și în cele ale indigenilor care habar n-au de ce-i aia cruce. Este cel mai amuzant dintre cele opt moduri.

#### Ce așteptăm?

Sigur, nu ceream ca jocul să continue după colonizarea Alpha Centauri cu încă vreo 6000 ani (chiar dacă sunt unii care visează la așa ceva în sânul comunității), dar ne-am fi dorit să-și facă apariția mai multe clădiri, mai multe unități și, măcar câteva noi tehnologii... într-un cuvânt, ceva mai multă diversitate, măcar cât să mai impulsioneze acest joc extraordinar care este *Civ 4*. Noroc cu Warlordul, cu vasalitatea, cu cele trei trăsături de caracter suplimentare și cele

opt moduri de joc destul de reușite, dar care s-ar putea să nu atragă jucătorii axați numai pe singleplayer, mai ales pe cei pentru care războiul nu este decât o peripecie anecdotică într-o partidă de *Civ*. În orice caz, în lipsa

unei concurențe, *Civilization 4* rămâne în continuare referința strategiei turn based cu *Warlords* cu tot.

DJIBRIL DOBRICĂ

cipri@pcgames.ro





# CivCity: Rome



Cu city builder-ele, un producător are doar două șanse: **fie scoate un joc trăsnet care să revoluționeze jocul în așa hal încât să ne udăm nădragii de bucurie, fie dă un rateu monumental.** Nu există clasă de mijloc sau builder-e „mediocre”. În cel mai bun caz, „șterse”, inodore, incolore și insipide.



## Caesar 4, pe vine!

Nu cred că această perioadă a anului este una propice pentru publicarea unui asemenea joc, mai ales ca urmare a faptului că **Caesar 4** ne face cu ochiul într-un viitor cum nu se poate mai apropiat. Cu toate acestea, asociat cu un nume precum cel al lui Sid Meier, **CivCity Rome** avea destule șanse (și timp la dispoziție, de altfel) pentru a bucura fanii genului cu măcar niscaiva ore de măcinare constructivă a cerebelului. Nu de alta, dar meseria de zeu a surâs din totdeauna jucătorului. Deci, cum stă mai exact treaba? Sincer, nu am nici cea mai vagă idee cum de Firaxis, după succesul nebun înregistrat cu **Civ 4** (și al său add-on **Warlords** care, din câte am înțeles din interjecțiile satisfăcute ale fratelui Ciprian, este un produs de calitate), s-a înhăitat cu cei de la Firefly.

Nu am nici cea mai vagă idee, dar pot specula. Firaxis au pus în joc numele francizei **Civ** și s-au pus la treabă, pentru a naște din

neantul pitoresc al creativității, un city builder care folosește toate aspectele atât de familiare ale lui **Civilization**.

Frumos! Dacă mai pui la socoteală că au ales Roma ca locație hollywood-iană pentru desfășurarea acțiunii (nu de alta, dar Roma este o zonă turistică atât de originală și atât de neexploată de producători în ultimii, să zicem, zece ani) și că jocul include o secțiune de strategie militară, avem de-a face cu un proiect complex și promițător care se numește **Caesar 4**. Pardon, **CivCity Rome**.

Ei bine, avem toate ingredientele necesare pentru un asemenea gen. Întrebarea firească este, evident, ce a ieșit? A ieșit bine? Răspunsul, unul extrem de simplu, care ne sare pe limba ascuțită și arsă de licori magice după prima oră (cu indulgență primele două ore de joc, dacă suntem niște inapți în ceea ce privește city builder-ele) este monosilabic: nu. Pe scurt, suntem puși față în față



cu o clonă de **Caesar 3**, cu o grafică ceva mai îmbunătățită și cu o arhitectură nițel modificată. Ca în oricare alt city builder, munca ta de administrator, care trebuie să ducă un sătuc mai nenorocit decât orice cocioabă lipsită de curent electric, până la măreția unei metropole grandioase, este redusă la a construi tot soiul de colibe, temple, magazine, străzi, autostrăzi, poteci de munte bătătorite de roțile harnicelor tractoare, arene și alte structuri necesare dezvoltării armonioase unui oraș.

### La plajă în Roma

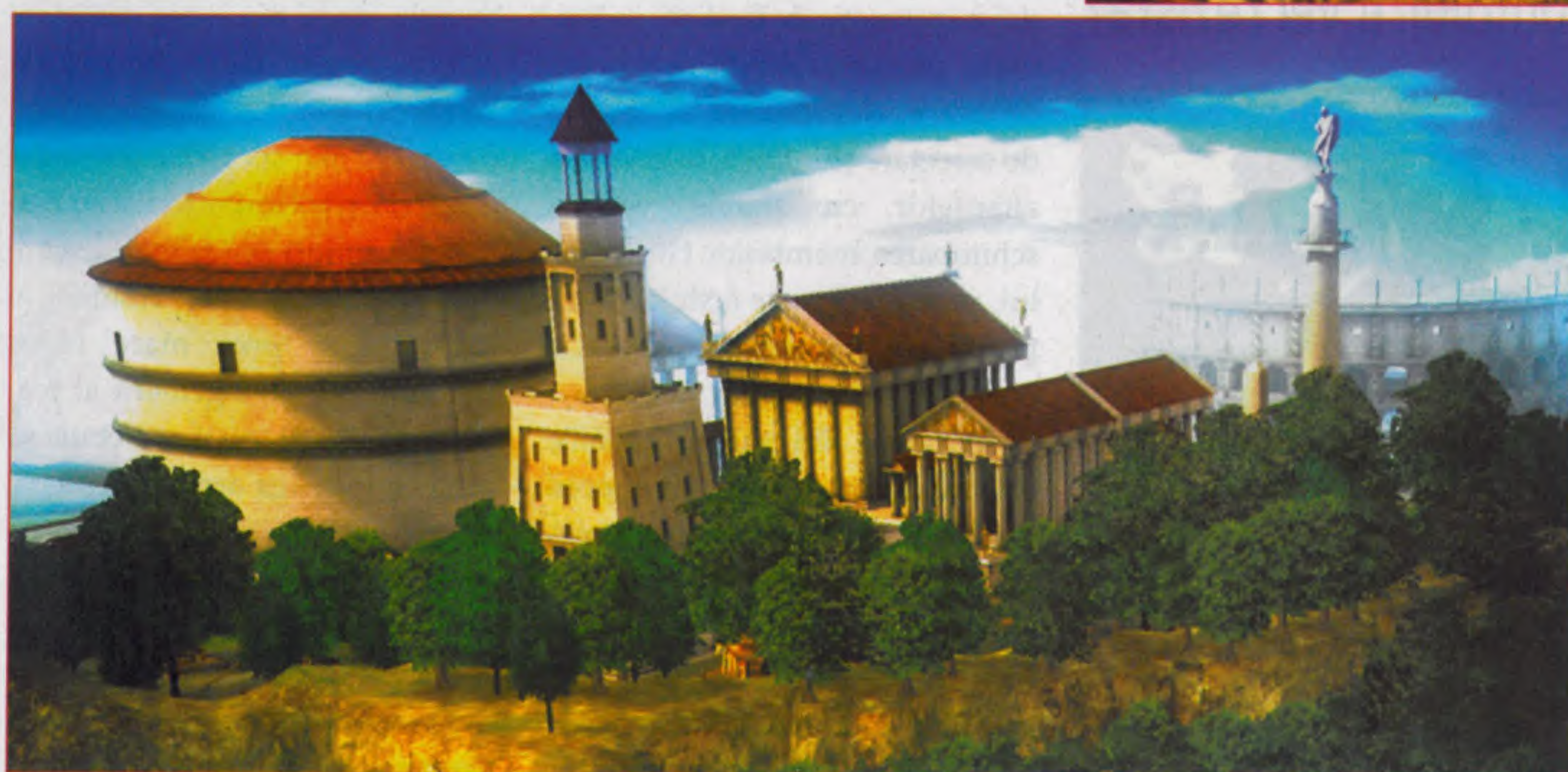
Pentru toate acestea, avem la dispoziție fie o campanie clasică, fie o serie de misiuni stand-alone (însoțite de un Map Editor) – ambele categorii fiind în esență identice. Evident, nu putem construi totul alandala, de parcă ne-am fi luat diploma de inginerie în România. Fiecare decizie percută un întreg lanț economic, cu efecte în toate colțurile orașului. De exemplu, construirea fântânilor în preajma caselor le va ajuta pe acestea să prospere, iar prosperitatea înseamnă un singur lucru: taxe mai mari, bani mai mulți la buget, păstrând (și chiar ridicând), în același timp, nivelul de happiness al populației. Cu cât income-ul e mai mare, cu atât putem construi clădiri mai complexe cu funcționalități dintre cele mai diverse. Cu cât orașul evoluează, cu atât nevoile populației cresc și trebuie să fie satisfăcute prin

ridicarea de noi și noi monumente. Și tot așa, până ce neuronii tăi dau rateuri din cauza complexității situației, cetățenii decid că e timpul să-și ia tălpașita sau vreun dezastru natural, cadou primit prin mărinimia zeilor, îți nimește jumătate din ce ai creat în câteva ore bune din viață. Haotic. Sistemul de combat este și el unul amărât și vai de capul lui. Fiecare oraș poate găzdui până la trei forturi, un fort adăpostind trei cohorte de luptători. Pentru a-i dota pe aceștia cu arme vom fi nevoiți să facem muncă de chinez bătrân (sau japoneză tânără), mai exact să extragem fier pentru săbii, iar pentru fiecare sabie construită, este generat un soldat pentru a-și lua locul în cohortele noastre de prestigiu. AI-ul acestora este... mai degrabă nu este, iar dacă dexteritatea jucătorului în a-i controla pe câmpul de luptă nu rivalizează cu cea a lui Bruce Lee, trupele noastre vor sta, pur și simplu locului, cu ochii în soare și cu mâinile în buzunar. Din fericire, adversarii nu sunt mai prejos în dobitocenie, lucru ce reduce stresul în mod fericit.

Așadar, jocul nu e prost, dar e departe de a-și merita numele francizei pe care îl cară, artificial, în spate. Sid Meier, ouă vas-tu?

JACKASS THOMPSON

paul@pcgames.ro



### Punctaj CIVICITY ROME

PRODUCĂTOR	Firefly
PUBLISHER	2K Games
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



#### PRO & CONTRA

- + bun pentru pierderea timpului
- destul de haotic
- partea de combat dezastruoasă
- lipsa de imaginație

Grafică	78%
Sunet	73%
Gameplay	72%
Atmosferă	75%

# 75%

#### NECESAR

CPU	- 1,6 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 512 MB

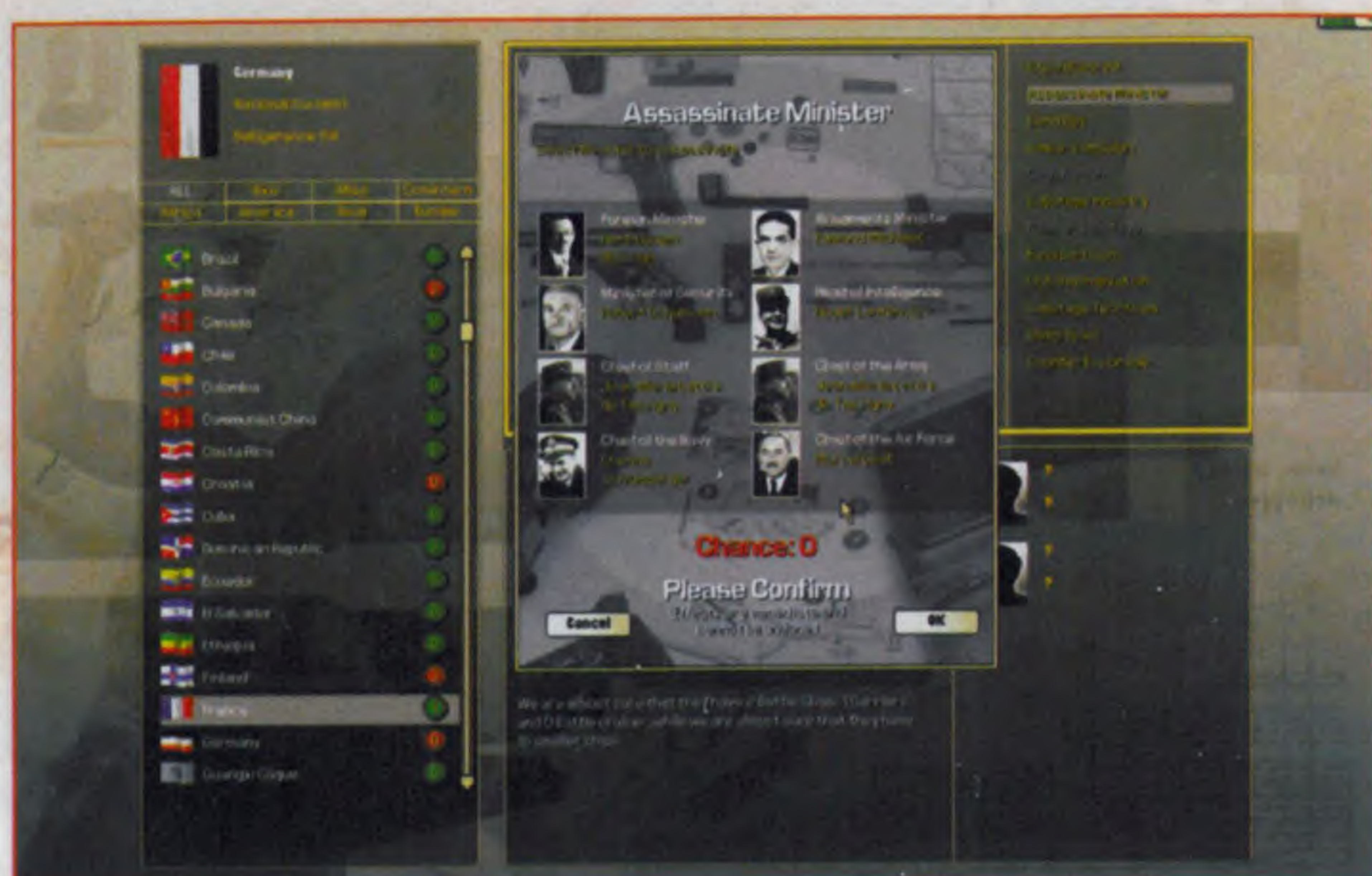
#### RECOMANDAT

CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

#### JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

CAESAR 3, GLORY OF THE ROMAN EMPIRE





# Hearts of Iron II: Doomsday

**„Kameraden! Peste exact 10 minute pornim la atac ! Mă aștept să respectați ordinele trasate și să le executați fără crâcnire! Cine se va retrage va fi executat pe loc! Alles klare?“. „Jahwoll, mein general!“.** Vremurile sunt tulburi, războiul stă să înceapă. Soldații au nevoie de un conducător. Hearts of Iron II: Doomsday străpunge linia frontului. Îi vei rezista?



**H**earts of Iron a fost jocul cu care Paradox Interactive a rupt gura târgului. Erai aruncat în mijlocul acțiunilor petrecute între anii 1936 și 1948, dispunând de o multitudine de misiuni militare, economice, diplomatice și științifice. **Hearts of Iron II: Doomsday** aduce cu sine mai multe teritorii de cucerit, un nou concept de management al resurselor și unităților și mult mai puține bug-uri.

Este o strategie hardcore în care ești responsabil de absolut toate detaliile, de la obținerea resurselor, planificarea producției, construcția de facilități industriale, păstrarea liniștii pe frontul de acasă, dezvoltarea sectorului de cercetare științifică, negocierea alianțelor cu statele vecine, schimbarea membrilor Guvernului, precum și toate activitățile ce țin de planificarea și ducerea la bun sfârșit a acțiunilor militare.

Vei gusta din plin de bătăliile celebre din al doilea război mondial. Poți încerca să respingi înaintarea germană din Ardeni sau vei conduce operațiunea Barbarossa în încercarea de a supune Uniunea Sovietică. Războiul civil din Spania îți va măcina resursele,

frontul din Africa îți va slei trupele, iar incursiunile trupelor germane în Europa de Est sau invazia trupelor aliate în Italia, Normandia ori Japonia îți vor solicita la maxim cunoștințele de strategie.

Poți duce războiul de la un capăt la altul sau să alegi momentul prielnic (1939, 1941 ori 1944). Fiecare misiune va conține detalii cât mai apropiate de realitatea istorică, totuși vei constata că sunt oarecare deosebiri în funcție de momentul ales pentru intrarea în confruntare.

Gameplay-ul este îmbunătățit, trupele atacă din marș, astfel se elimină timpii morți cauzati de lunga așteptare a sosirii acestora, pentru ca mai apoi să le dai ordin de atac. Un rol important îl au trupele de suport sau rezervele care pot fi trimise în orice moment al jocului fără prea mare efort. Sistemul de management al trupelor a evoluat, nu mai trebuie să ataci cu întreaga armată deodată, ci poți să setezi intervalele de timp la care să atace, precum și țintele aferente.

Flota navală și cea aeriană vor avea un rol decisiv în război. Pentru a nu pierde prea mult cu



ordinele de luptă, poți să stabilești un plan de atac pe durata a mai multor luni, cu zonele și acțiunile ce trebuie duse la îndeplinire. Odată trasate sarcinile, navele tale vor patrula de-a lungul coastelor, vor asigura protecția trupelor sau necesarul de materiale, combustibil ori armament. Poți să te asiguri că, în caz de insucces al unei misiuni, stabilești un prag maxim de pierderi pe care le poate suferi o unitate, prag care o dată atins să genereze automat un ordin de retragere sau de suport din partea rezervelor. Convoaiele vor porni automat în momentul în care ai nevoie de întăriri, tot ce trebuie să faci este să asiguri construcția de nave de transport și să le asiguri protecția. Sfatul meu este să nu pui mare accent pe managementul flotei, este mult mai complex decât cel al trupelor de uscat. Mai bine îți dozezi timpul pentru a pune la punct operațiunile terestre care

au cea mai mare pondere în desfășurarea evenimentelor.

Pentru a produce arme și muniție ai nevoie de un bun management al producției. Acesta este mai simplu, pe o singură pagină pentru fiecare teritoriu. În timp ce crești producția de arme de război, trebuie să dezvolti facilitățile industriale. Cercetarea tehnologică îți va permite o mai bună înzestrare a trupelor. Aceasta va fi făcută de companii sau persoane recunoscute la acea vreme. Astfel, amiralul Nimitz va superviza dezvoltarea de noi tehnologii navale, în vreme ce celebrul Henry Ford va fabrica mașini de război.

Acțiunile de spionaj, sabotaj sau asasinările la ordin sunt noutățile care țin de domeniul luptei subversive. Pentru a strânge aliați sau a amâna declanșarea unui atac împotriva ta vei avea nevoie de multă diplomatie. Sunt trei mari alianțe cu care îți vei împăr-



ți zonele de influență: aliații conduși de Anglia, trupele Axei conduse de Germania și Cominternul în frunte cu Uniunea Sovietică.

Pentru o strategie, grafica este multumitoare, hărțile sunt mai ușor de citit. Unitățile sunt detaliate, însă mișcarea lor nu este animată întotdeauna. Sunetul de

fond este unul în ton cu operațiunile, uneori parcă este totuși prea repetitiv.

**Hearts of Iron II: Doomsday** se prezintă ca un joc complex ce îți oferă șansa de a-ți pune la contribuție materia cenușie surmenată de atâta căldură.

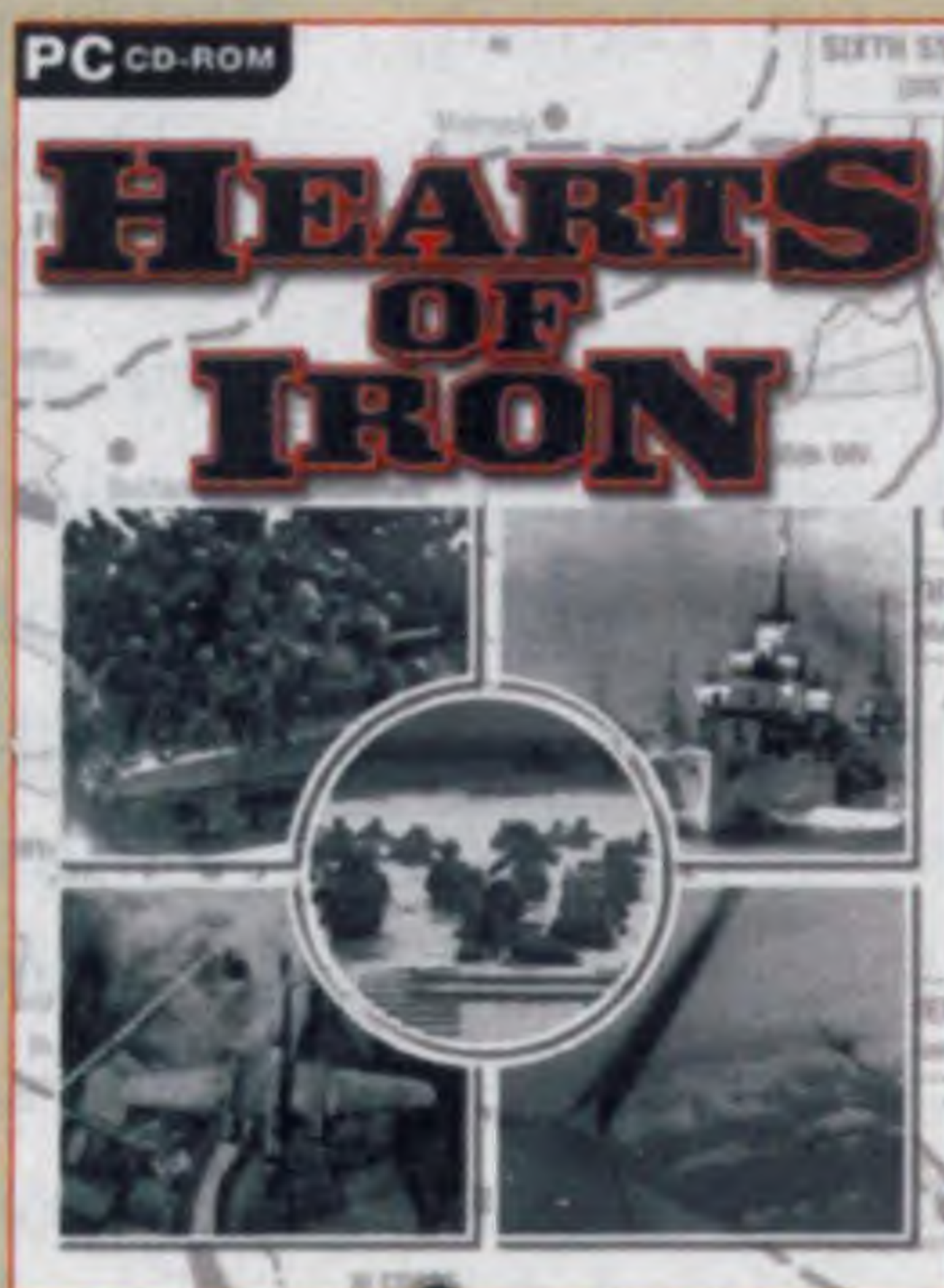
ARMATA ULTRA

mircea@pcgames.ro

## Timeline

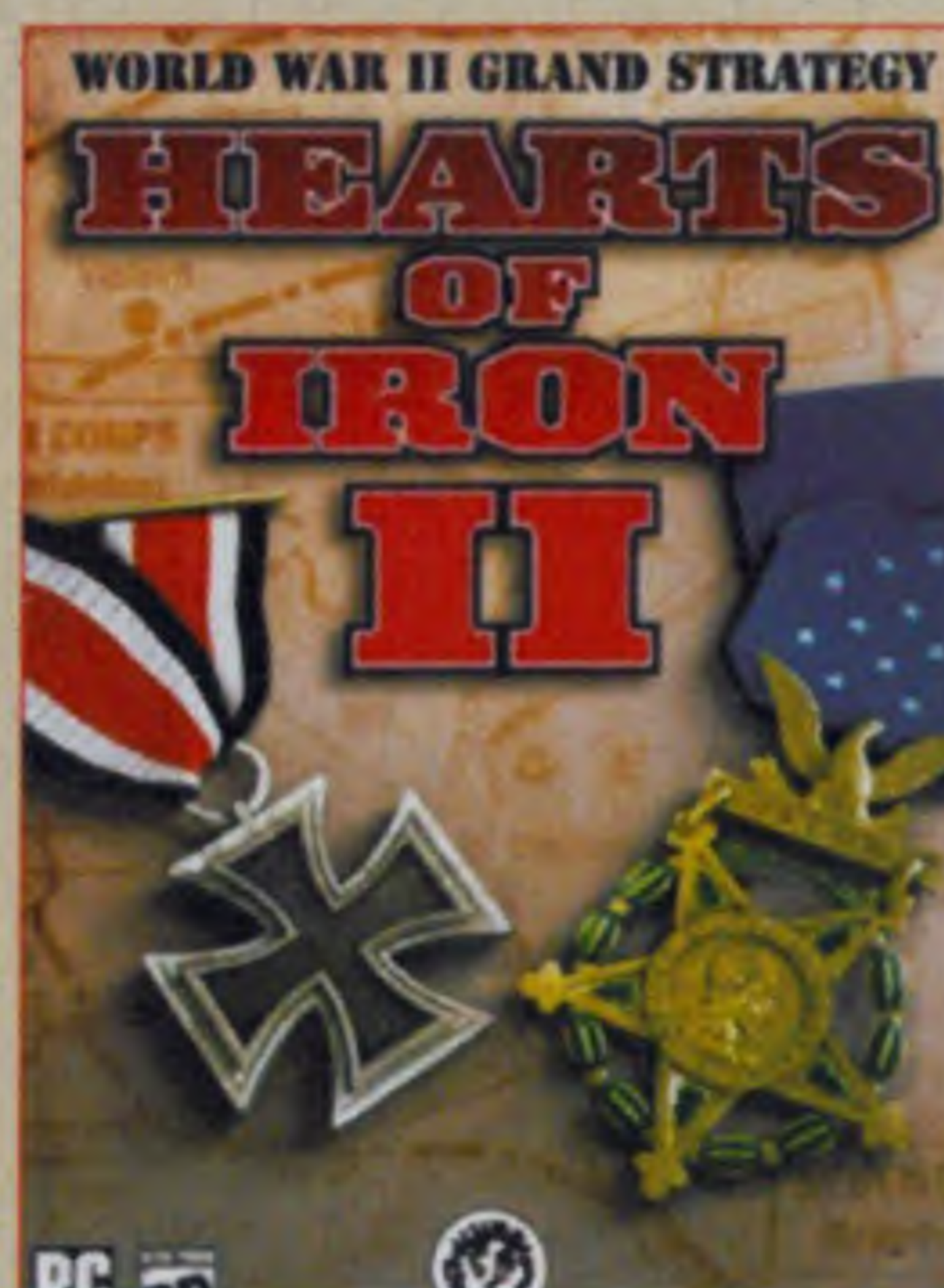
### Hearts of Iron

**Hearts of Iron** a fost primul wargame, având ca temă cel de-al doilea război mondial, dedicat 100% strategiei la scară mare. Lansat în toamna lui 2002, **Hearts of Iron** oferea adrenalină pură. Bazat pe engine-ul de succes Europa Universalis II, oferind un gameplay fascinant, o interfață ușoară și intuitivă, jocul deborda de complexitatea cu care ne obișnuise Paradox Interactive. Grafica 2D nu a răpit nimic din strălucirea jocului, în vreme ce muzica simfonică reda atmosfera vremii.



### Hearts of Iron II

Sequell-ul apărut în ianuarie 2005 a adus cu sine o multitudine de noutăți, începând cu un nou design al hărților, o mulțime de arme noi, abilități diplomatice mai rafinate, un sistem comercial și tehnologic mai performant, precum și un multiplayer hardcore. Pe lângă cele patru mari campanii bine-cunoscute, **Hearts of Iron II** a adus cu sine 15 scenarii mai mici, mai ușoare ca dificultate, care au făcut deliciul strategilor.



### Punctaj HOI 2: DOOMSDAY

PRODUCĂTOR	Paradox Interactive
PUBLISHER	Paradox Interactive
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 16 euro
VÂRSTĂ	de la 14 ani



#### PRO & CONTRA

+ gameplay atractiv	- sunet repetitiv
+ interfață intuitivă	- misiuni interminabile
+ AI îmbunătățit	

Grafică	80%
Sunet	75%
Gameplay	90%
Atmosferă	85%
Multiplayer	90%

# 84%

#### NECESAR

CPU	- 800 MHz
Video	- 32 MB
RAM	- 128 MB

#### RECOMANDAT

CPU	- 1,2 GHz
Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
HEARTS OF IRON





# Chrome SpecForce

Mă întrebam de ceva vreme cât timp a trecut de când nu am tăbăcit adversari prin jungle, bunkere de prin spațiu, purtând povara existențială pe umeri, împreună cu o pușcă mai mult sau mai puțin next-gen. **Îmbarcându-mă din nou într-un univers colorat, gata de acțiune, am constatat că ar fi fost mai bine să stau la cratiță acasă, fără iluzii deșarte de ciuruieli epice.**

## De la referință la clișeu

După cum SpecForce își are originile în Chrome, haideți să vorbim despre el un pic. Avem un shooter. Se adaugă elemente sci-

fi, un inventory rudimentar, un story cât de cât acceptabil, se amestecă precum o salată și astfel avem un joc drăguț, haios, dar cam atât. Pentru cei care l-au

jucat, nu mai e nevoie să povestesc de șarmantul personaj principal care este un imbecil ce dă pe-afară cu testosteron prin simpla sa respirație. Ah da, să nu uităm numele de botez pe care i l-a dat mămica: Bolt Logan. Cu un nume jumătate Zeus, jumătate X-Men, deja parcă suntem chemați fără cuvinte să salvăm universul. Nici chiar așa de vorbareț ca Jack Carver, dar nici așa de mut precum Anonymous cel aproape marțian din Doom, eroul nostru va primi laude și nu numai doar prin simpla sa prezență. Și dacă terminăm tutorialul cu viteza melcului reumatic, la sfârșitul lui vom fi lăudați precum zeii greci pentru performanța noastră. Din nou, salvarea planetei este floare la ureche pentru niște copii ca

noi. Așa că, ne ia un domn colonel mai gradat decât paharele de shoot, ne felicită pentru vloga pe care încă o mai avem în noi și, desigur, suntem informați că vom trece prin foc și sabie (sau gloanțe) în scop umanitar planetei.

## Am mai fost oare pe aici?

După un tutorial de toată jena, ne primim coechipierul aproape invincibil și intrăm în acțiune. Că am ajuns și la coechipier, el este elementul principal care se află în plus față de primul Chrome. Are un sniper-rifle în mână și nu ezită să îl folosească atunci când situația i-o cere. Acum că am intrat și în gameplay, putem vorbi și de chestiunile „inventory” și „power-ups”. În primul rând, inventory-ul încearcă fără succes







să dea un pic de realism unui shooter, acolo putându-ne depozita muniția, cheile de acces, bateriile de energie, respectiv, trusele medicale futuriste. Dar aici nici nu pot blama domnilor de la Techland eșecul acesta minor, pentru că ei nu au avut niciodată pretenția de a scoate ceva shooter extra-realist. Că am ajuns și la baterii, haideți să vorbim de funcțiile costumului nostru care servește drept o cale (și) mai ușoară către îndeplinirea misiunilor noastre. Le-am spus power-ups pentru că exact de ele mi-am amintit din alte jocuri (nu dau nume), atunci când le-am zărit pentru prima dată. Ei, cu cât folosim mai mult costumul, cu atât mai mult energia lui va scădea și vom avea nevoie de baterii pentru a-l încărca. Și ce fel de funcții are acest costum? – mă întrebați voi. Nimic din ce nu ați mai văzut în alte jocuri! Avem un sprint extra-rapid; un shield ce ne prote-

jează de damage-ul mai mare; un *stealth* mode și un *slow-mo*. Iar dacă tot suntem la capitolul déjà-vu, avem și condusul vehiculelor, deci, nimic nou sub soare.

#### Ca o plimbare prin parc

Iar acum, să intrăm în chestiunile care sunt ale jocului sau ale universului **Chrome**. Haideți să vedem și plusurile cele vagi ale jocului. În primul rând ar fi grafica drăguță. Nu are un engine extraordinar, lighting-uri de ultimă oră sau alte miracole ale tehnicii moderne, dar pur și simplu este plăcută ochiului, iar design-ul de nivel stârnește puține zâmbete pe fețișoară. Chiar mi-a făcut plăcere să fac plimbări pe sub palmieri, uitând de obiectivele misiunilor pe care ar trebui să le rezolv. Un alt element drăguț este faptul că putem să luăm armele de la inamicul împușcat, deci nu vom avea probleme de ammo niciodată. Oricum inventory-ul

cel mic nu ne lasă să fim chiar tani ai armelor de foc. Sigur, acest lucru poate îți mai da o speranță de joc ok. Dar cam atât. Restul jocului va fi un déjà-vu prea izbitor cu care, și dacă ne obișnuim, tot o să strângem din dinți ca din bordură la oribile chestiuni ce țin de joc în sine. De ce ne folosim simțul tactic mânuind butonul de hartă și gândindu-ne la diferite modalități de abordare a misiunilor? Putem măcelari cam tot ce avem în cale (fără iluzia de havok sau alte îmbunătățiri de engine fizic, cereți prea mult aici): soldați, roboței, orătanii sau chiar coechipierul dacă ne plictisim, pentru un mesaj clar de „mission failed”. Măcar friendly fire-ul există. Nu suntem chiar complet claustrați în butoiul plictisiei. Sau da? Oricum, un punct minus evident este lipsa utilității puștii sniper. Putem lejer măcelări inamici din cealaltă parte a ecranului, fără absolut nici o problemă. Even-

tual, dacă suntem de modă veche, putem să stăm lejer culcat, și cu o răbdare supra-omenească să ne așteptăm victimele în vizorul lunetei. Depinde de tipul de jucător. În orice caz, acel punct mic pe post de cross-hair este suficient pentru a ținti cam orice și de la orice distanță.

În final, în mod normal ar trebui să urmeze o concluzie. Având în vedere că acest **Chrome SpecForce** este o copie a shooter-elor bune și proaste deopotrivă, singurul impact vizibil asupra mea a fost doar o sprânceană ridicată pe la jumătatea jocului, pentru ca ea să fie în ton cu umerii mei care erau ridicați din primele minute de joc. Opinia mea e că... The End.

REMOOSE

#### Punctaj CHROME:SF

PRODUCĂTOR	Techland
PUBLISHER	Deep Silver
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

#### PRO & CONTRA

- grafică drăguță
- gameplay subtil
- repetitiv
- plin ochi de clișee

Grafică	82%
Sunet	77%
Gameplay	75%
Atmosferă	78%
Multiplayer	77%

**78%**

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2 GHz	CPU - 2,8 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
BET ON SOLDIER, SW: REPUBLIC COMMANDO







# Warpath

Există o rețetă specială prin care, acum câțiva ani, **FPS-urile axate în special pe multiplayer (și mă refer aici la Quake 3 sau Unreal Tournament) aveau o priză la public mai ceva ca în luptele greco-romane.** Din păcate timpul a trecut, iar acea rețetă aproape că a expirat.

## Cu un picior în trecut

Prospețimea multiplayer-ului a fost, totuși, meticolos întreținută de o grămadă de îmbunătățiri. Diversele variațiuni pe aceeași temă, introducerea elementelor

tactice, toate acestea au mobilizat genul spre prezent și spre o continuitate direct proporțională cu cerințele pieței din ce în ce mai exigente. Așadar, nu e de mirare că actualele vârfuri de lance,

**Battlefield 2** sau **Unreal Tournament 2004** și-au cărat cu succes în spinare francizele atâția ani de zile prin tranșeele ludice. Nu este, din păcate, și cazul jocului de față, un FPS multiplayer, hai să-i zicem mediocru, ce împrumută o sumedenie de elemente „clasice”, fără însă a încerca deloc o inovație în domeniu. Să nu fiu înțeles greșit, **Warpath** nu are pretenția de a stabili recorduri de vânzări. Nici pe departe. Jocul oferă o alternativă modestă pentru cei plictisiți de Flak Cannon-uri, lansatoare de rachete sau mai știu eu cu ce arme moderne ne binecuvântează maestrul genului.

Mai țineți minte **Pariah**? Cu siguranță. Un proiect subțirel al celor de la Digital Extreme,

proiect „dotat” cu o grămadă de probleme, de la cele de gameplay până la cele de fizică. Aceiași băieți (mai mult sau mai puțin veseli) de la Digital Extreme încearcă, prin intermediul lui **Warpath**, o rețetă asemănătoare, orientându-se de această dată spre multiplayer. Prima greșală, aș putea spune, deoarece singurul element care a mai salvat nițel **Pariah** de la un complet dezastru a fost campania singleplayer, cu toate plusurile și minusurile ei. **Warpath** este cu mărminimie binecuvântat de același engine grafic și de aceleași elemente de gameplay – singura diferență fiind acțiunea ce se desfășoară pe o planetă îndepărtată, unde trei rase (ergo, cele trei tipuri de per-







sonaje cu care putem juca), se cotolesc la nemurire pentru supremație. Simplu, sec și concis. Partea de singleplayer (câci avem și așa ceva în caz că nu găsim pe nimeni online) se reduce la o mini campanie în care trebuie să cucerești toate hărțile existente, luptând în moduri CTF, death-match sau assault împotriva boților adversi. Boți care, în trecut fie spus, dețin o inteligență artificială ce rivalizează la sânge cu cele mai proaste oi de pe pășunile noastre mioritice. Sau, de ce nu, cu posesorii acestora. La începutul așa-zisei campanii putem alege între cele trei facțiuni prezente, singura diferență între acestea fiind aspectul grafic și setul de arme din dotare.

#### Cum să dai chix, în trei pași simpli

Ah, da, armele! Am simțit exact aceeași lipsă de putere de

foc ce m-a deranjat teribil în multiplayerul lui **Pariah**. Puștile parcă trag în gol, rachetele se mișcă mai lent decât fratele Hiticaș când e rândul său să plătească bogata consumație de la ședința de redacție, sniper-ul trage ca o adiere de zefir, iar lansatorul de grenade provoacă un ciudat efect de „fum” care îți restricționează raza vizuală pentru câteva secunde bune. Frustrant. Dintre aceste arme fascinante putem alege inițial doar două, însă pe parcursul misiunilor le vom putea „descuia” și pe celelalte, lucru ce îți oferă niscaiva diversitate în a-ți customiza personajul. Cu toate acestea, din nou, exact ca în **Pariah**, vei putea căra în spinarea-ți bătucită de muncă doar două arme pe fiecare hartă. Vehiculele presărate prin diversele hărți ceva mai mari funcționează identic cu cele din – ați ghicit – **Pariah**, fiecare are două

locuri, unul pentru șofer și unul pentru țințăș. Acestea ajută destul de mult la capitolul logistică, mai ales într-un capture the flag, însă controlul lor este la fel de prost, iar aiming-ul devine din ce în ce mai frustrant cu fiecare minut petrecut în preajma volanului.

La capitolul grafică, jocul arată rezon, în cel mai bun caz. Chiar dacă stilul de joc abordat aduce mai degrabă cu cel din **Unreal Tournament**, o grămadă de pattern-uri în ceea ce privește design-ul hărților sunt desprinse parcă cu lama din **Pariah**. Mai ales repetitivitatea, simplitatea și monotonia acestora.

Pentru multiplayer, **Warpath** poate oferi amatorilor câteva momente de distracție (cu o mare emfază pe acel câteva), problema cea mai mare fiind aceea că servele oficiale sunt întotdeauna goale. Adicătelea bate vântul. Poate din cauza ritmului lent în

care se desfășoară partidele... poate pentru că jocul apare cu 6 ani mai târziu decât ar fi trebuit să apară pentru a ne face să ridicăm nițel din sprânceană.

JACKASS THOMPSON

paul@pcgames.ro

#### Punctaj WARPATH

PRODUCĂTOR	Digital Extreme
PUBLISHER	Groove Games
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



#### PRO & CONTRA

+ multiplayer draguț	- design de nivel neinspirat
+ inteligență artificială dezastruoasă	- armele secătuite de vlagă

Grafică	70%
Sunet	62%
Gameplay	66%
Atmosferă	68%
Multiplayer	73%

# 68%

#### NECESAR

CPU	- 800 MHz
Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB

#### RECOMANDAT

CPU	- 1,8 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

#### JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

PARIAH, UNREAL TOURNAMENT







# Fallen Lords: Condemnation

**S**e pare că titlul acesta i-a fost fatidic jocului. Noul proiect al celor de la Novorama, un studio tânăr cu multă ambiție, a pornit cu premise bune și idei interesante, dar la sfârșit a aterizat la categoria buget departe de jocurile AAA cu care suntem obișnuiți. Mi-a venit foarte greu să nu includ „răbdarea unui călugăr tibetan” la cerințele minime ale **Fallen Lords: Condemnation**, din cauza jucabilității reduse și a numeroaselor bug-uri legate mai ales de interfață.

3D fighting adventure, l-au numit producătorii, eu l-aș numi un joc de acțiune 3D chinuit. Desfășurat în lumea de dincolo (acolo unde se află ascuns și adevărul), **Fallen Lords** te pune în mijlocul bătăliei eterne dintre

bine și rău. Balanța acestei lumi nu este însă dominată doar de două puteri, așa cum ne-am obișnuit deja din basme, producătorii preferând formula triumviratului. Dacă alegi forțele lumii primești aripi de înger și, cu puțin noroc, faci carieră: dintr-un simplu infanterist devii campionul îngerilor. Această facțiune se evidențiază prin unitățile puternice, dar reduse la număr. Dacă te aliezi cu forțele malefice, devii un minion al puterilor întunericului. Treci prin foc și sabie tot ce e bun, mănânci îngeri la micul dejun și jecmânești sufletele morților. Conducând armate largi și mărșăluind de luptă puternice, scopul tău va fi să razi tot ce-ți stă în cale. Dacă nici una dintre campaniile de marketing purtate de cele două părți nu te-a convins, îți

rămâne să răspunzi afișului We Want You, al facțiunii Souls of Puragtory. Aceste spirite nu tocmai pașnice, reprezintă rămășițele oamenilor morți care s-au saturat de rolul de pion și vor libertate. Folosindu-se de ajutorul unor creaturi mitice, această facțiune se află în război și cu îngerii și cu demonii, reprezentând scepticii absoluți.

Această poveste de fundal, cât de cât originală, a fost îmbinată de producători cu un control total aiurea și cu o interfață care, pe lângă că nu e deloc practică, este invadată de numeroase bug-uri mai mult decât deranjante. Controlul atât al armelor mellee, cât și al celor ranged este infernal, stricând și puțină distracție oferită de măcelărirea hoardelor de inamici. Fiecare dintre cele trei campanii,

cuprinde câte zece misiuni, în centrul cărora se află eroul controlat de tine. Deși acestea sunt diferite în funcție de facțiunea aleasă și evoluează în mod diferit, având propriile abilități, fiecare dintre ele se prezintă cu același gameplay monoton și control înrăutățit.

Deși e o încercare în care se vede că producătorii au pus suflet, la urma urmei **Fallen Lords: Condemnation** este un joc condamnat la eșec cu care nu merită să-ți pierzi timpul.

EL PATRIARCHICO  
jacint@pcgames.ro



## Punctaj FALLEN LORDS...

PRODUCĂTOR	Novorama
PUBLISHER	OnGame
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 20 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



### PRO & CONTRA

- se dezinstalează ușor
- interfață oribilă
- control inuman
- cutscene-uri fără vlagă

Grafică	51%
Sunet	53%
Gameplay	49%
Atmosferă	56%

# 52%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,4 GHz	CPU - 2,4 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
BLADE OF DARKNESS



ACUM  
ÎN CHIOȘCURI  
DIN TOATĂ ȚARA!

# MAIK

NR 1  
2006

LUMEA FANTASTICULUI!

PREȚ 7,90 RON

## KAPELUM

➤ PRINȚUL DIN ZEIKO ➤



CARTI 16  
DE JOC

TABLĂ  
DE JOC

14+

TU EȘTI CEL ALES!





# Dungeon Siege II: Broken World

**D**in nou **Dungeon Siege** și din nou expansiune... Ghici unde se desfășoară acesta? Exact, pe tărâmurile din Aranna. După ce am avut destule ocazii să ne săturăm de aceste plaiuri în **Legends of Aranna**, producătorii de la Gas Powered Games iar ne iau de mână și ne duc în Aranna, de data asta însă prin intermediul lui **Broken World**.

Expansion-ul reia povestea la un an după înfrângerea vrăjitorului malefic Valdis și sacrificarea întregii lumi pe altarul pierderilor colaterale. **Broken World** avea potențial și o materie primă excelentă din care să țesă o nouă poveste puternică, dar asta l-ar fi apropiat prea mult de un RPG adevărat. Producătorii au preferat un fir epic subțirel de abia 10 ore, care nu face altceva decât să scor-

monească puțin suprafața tragediei. Noua aventură începe într-un avanpost al driadelor, un loc unde ești privit cu ură de oamenii care încearcă să-și adune fărâmele vieților distruse. Se pare însă că nu ai făcut o treabă așa de bună, unul dintre vrăjitorii întunecați scăpându-ți printre degete în timpul vânătorii lui Valdis. Acesta și-a găsit un nou hobby, frământându-se ca să obțină premiul Nobel pentru pace: încearcă din răspuțeri să-l invoce pe întunecatul lord Zaramoth care ar aduce din nou pacea, distrugând ultimele rămășițe ale lumii. În timp ce cureți zonele infestate de oameni odin-oară pașnici, zombificați în urma intervenției tale anterioare, descoperi greșeala din logica magiciului și pornești să-l oprești (eventual să distrugi tu cu mâna

ta ce-a mai rămas din lumea lui Aranna).

Pentru a-ți duce la bun sfârșit planul ai nevoie de party-ul din jocul original. Dacă acest mic detaliu îți lipsește, poți începe jocul cu șase personaje prefabricate. Fiecare dintre acestea este de level 39. Astfel s-ar putea să fie mai bine să-ți cauți save-urile vechi și să începi cu veteranii deja antrenați. Oricum vei fi dezamăgit de obiectele noi, acestea fiind adesea mai proaste decât ce ai adunat în **DSII**. Avantajul începerii cu un party nou constă în posibilitatea de a încerca noua rasă și cele două clase noi. Noua rasă, dwarfs, se potrivește perfect cu lumea jocului, dar nu modifică cu nimic atmosfera jocului. În schimb cele două clase noi au un impact mai mare. Blood Assassin și Fist of

Stone sunt două clase hibride, care combină abilitățile de luptă cu cele magice, dând o aromă nouă hăckuitului deja bine cunoscut.

Producătorii au mai inclus noi donjoane, câteva quest-uri secundare, tone de obiecte noi și au încercat să ne uimească cu cifrele. Problema nu e însă cu cantitatea, ci cu calitatea noului conținut. Totul pare realizat în grabă, pe ici pe colo potrivit parcă cu ciocanul și, chiar dacă scopul a fost îmbogățirea jocului original, **Broken World** îi este inferior acestuia din aproape toate punctele de vedere.

EL PATRIARCHICO

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)



## Punctaj DSII: BROKEN WORLD

PRODUCĂTOR	Gas Powered Games
PUBLISHER	2K Games
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



### PRO & CONTRA

+ noile clase	• dunjoane monotone și mici
+ voci reușite	• fire epic scurt
	• grafică prăfuită

Grafică	68%
Sunet	70%
Gameplay	69%
Atmosferă	56%
Multiplayer	60%

# 65%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
DUNGEON SIEGE II



**NEBUNIA MOBILA** SMS la: **0906-760.755 1290**

Valabil Romtelecom. O comanda dureaza aprox. 2 min. Tarif: 1.35+TVA/SMS

**www.superlogo.ro**

**WWW.GO4ME.RO**



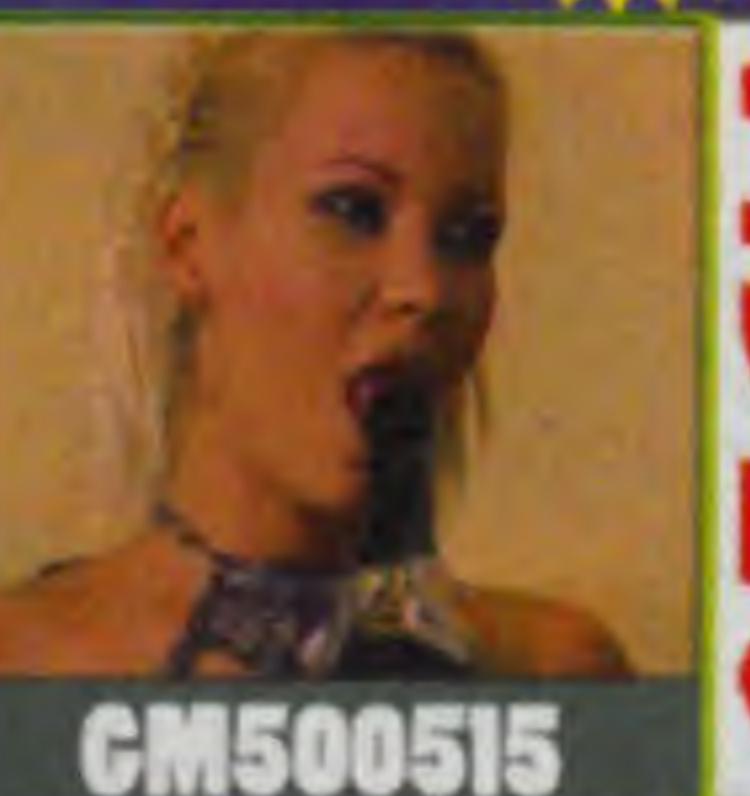
GM500523



GM500542



GM500546



GM500515

**VIDEO**

Verifica daca telefonul tau este compatibil la "Cum comanzi" sau pe [wap.superlogo.ro](http://wap.superlogo.ro)

Compatibilitatea MP3 pe [wap.superlogo.ro](http://wap.superlogo.ro)

Pentru a comanda scrie codul melodiei de forma: **GM COD TIP** (ex: **GM30477 NO** - pentru mono Nokia/Samsung, **GM30477 SI** - pentru mono Siemens, **GM30477 PL** - pentru polifonice si **GM30477 MP** - pentru mp3 in cazul in care este disponibil.) si trimite SMS la 1290

**MONO, POLY, MP3**

COD	MP3	Internationale	COD	MP3	Romanesti	COD	MP3	Manele
GM30330		Shakira - La Tortura	GM30561		Blondy - La fiesta	GM30466		Carmen Serban - Dau jos sotu
GM30336		Akon - Lonely	GM30562		Arssura & Simona Nae - Prin club	GM30467		Adi Devito - Doar ochii tai
GM30344		Rob Thomas - Lonely no more	GM30563		Vegas & Rico C. - E scandalos	GM20003		Adi Devito - De Cine Mi-e Mie Dor
GM30367		Pussycat Dolls - Dont cha	GM30564		Vortex - Iubirea mea esti tu	GM30469		V Vijelie - Ai luat cu tine
GM30393		Juanes - Camisa Negra	GM30565		DJ Adrian Eftimie - No side effect	GM30470		F Salam - Fericirea vietii mele
GM30443		Madonna - Hung up	GM30566		DJ Project - Soapte	GM30069		Liviu Guta - De Ce Ma Minti
GM30456		Ricky Martin - I Dont Care	GM30567		Simplu - Oficial mi-e bine	GM30472		A. Minune - De ce ma privesti
GM30459		Sean Paul - We be burnin	GM30526		Radu - Whap-pa	GM30473		Sorin C.A. - Degeaba imi spui
GM30480		Bob Sinclair - Love Generation	GM30527		Smiley & Delia - Secretul Mariei	GM30427		N. Guta & C.A. - Vorbeste lumea
GM30485		James Blunt - You Are Beautiful	GM30528		TNT - Strada mea	GM30428		A. Minune & Costi - Nu te mai...
GM30513		Madonna - Sorry	GM30529		Anda Adam - Ajutor	GM12116		GUTA - Stau Singur In Gara
GM30525		SCOOTER - Maria (I Like It Loud)	GM30526		Arsentium feat Natalia - Locco	GM30430		Vali Vijelie - Dragoste pe lin amar
GM30537		Shakira - Hips don't lie	GM30527		BUG Mafia - Viata noastra	GM30431		Vali Vijelie - Glumeste in iubire
GM30515		POD - Goodbye For Now	GM30528		Andra - Ramai cu mine	GM30333		N. Guta - Viata nu ma lasa
GM30511		Ashlee Simpson - Boyfriend	GM30529		HI-Q - Razna	GM30175		N. GUTA - Numai Tu Esti
GM30512		Jesse McCartney - Beautiful Soul	GM30530		Mihai Traistariu - Tornero	GM12115		GUTA & SORINA - As Renunta
GM30514		Pink - Stupid Girls	GM30531		Flow Star - Candela	GM30278		ADI DE VITO - Pt Tine, Pt Mine
GM30516		Pussycat Dolls - Stick With U	GM30532		Raoul & Georgi - Am alina un nor	GM30279		LIVIU si DANIELA - Doar Tu
GM30523		Pachanga - Locco	GM30524		Heaven - Du-ma pe o stea	GM30287		VALI VIJELIE - Iubirea Noastra
GM30479		Black Eyed Peas - My Humps	GM30525		Cristi & Nae - Coji de portocale	GM30288		FLORIN SALAM - Trup Si Suflet

Compatibilitatea toate mobitele cu WAP/GPRS si suport MP3

Daddy Yankee - Gasolina GM55521

Hi-Tack - Say say say GM55522

Sean Paul - We be burnin GM55459

50 Cent - Candy shop GM55523

Broasca Dilie - Axel F GM55524

Sasha Dith - Russian girls GM55526

Sasha Dith - Russian girls 2 GM55527

JUMP - Tu gatita GM55528

Axwell - Watch the sunrise GM55529

Nikos Valantis - Palamania GM55530

Atenassis - Opa opa GM55531

IMPACT - Bebe GM52000

ACTIV - Visez GM52001

PAVEL STRATAN - Eu Beau GM52003

**MP3**

**TRUETONES**

Compatibilitatea toate mobitele cu WAP/GPRS si suport MP3

GM50116 Atentie...soseste

GM50119 Tovarase, suna sotia...

GM50120 Ioane, te cauta Maria

GM50123 Valentine, ridica receptorul

GM50126 Amice, esti mort; te cauta...

GM50127 Buna, sunt colega ta Laura

GM50128 Sunt aici, in buzunar

GM50129 O sa dormi pe pres daca nu...

GM50130 Hei pisi, sunt eu, iubita ta...

GM50131 Si ce daca nu raspunzi...

GM50133 Scoate-ma incet...

GM50135 Buna ziua... Biletele la control

GM50000 Orgasm bavarez

GM50015 Ras Bebelus

**MP3**

**Efecte Sonore**

**Jocuri Java**



GM95086



GM95103



GM1259



GM1499



GM99006



GM99028



GM99001

Verifica daca telefonul tau este compatibil pe [wap.superlogo.ro](http://wap.superlogo.ro)

**ANIMATII PENTRU MOBIL**



GM8032



GM8037



GM8087



GM8103



GM8003



GM8023



GM8025



GM8087



GM8010



GM8074



GM95100



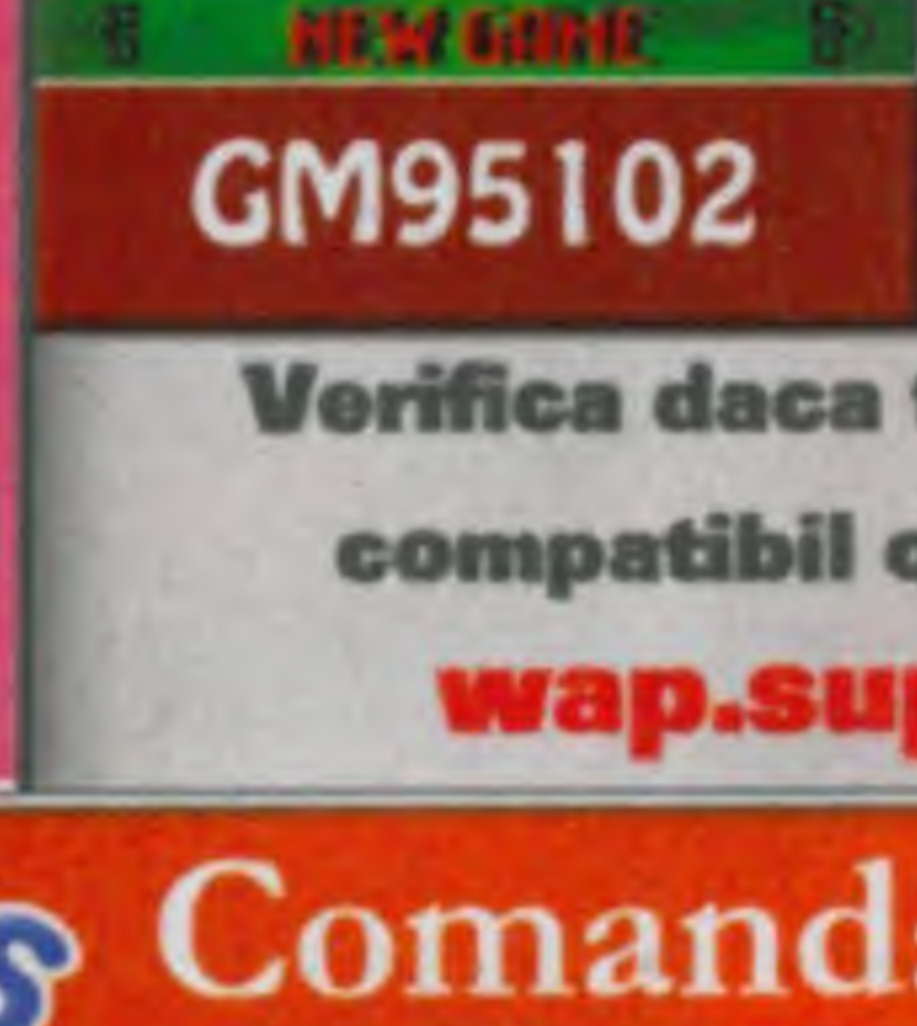
GM95099



GM95098



GM95094



GM95102



GM95085

Verifica daca telefonul tau este compatibil cu jocul dorit pe [wap.superlogo.ro](http://wap.superlogo.ro)



GM1551



GM1561



GM1562



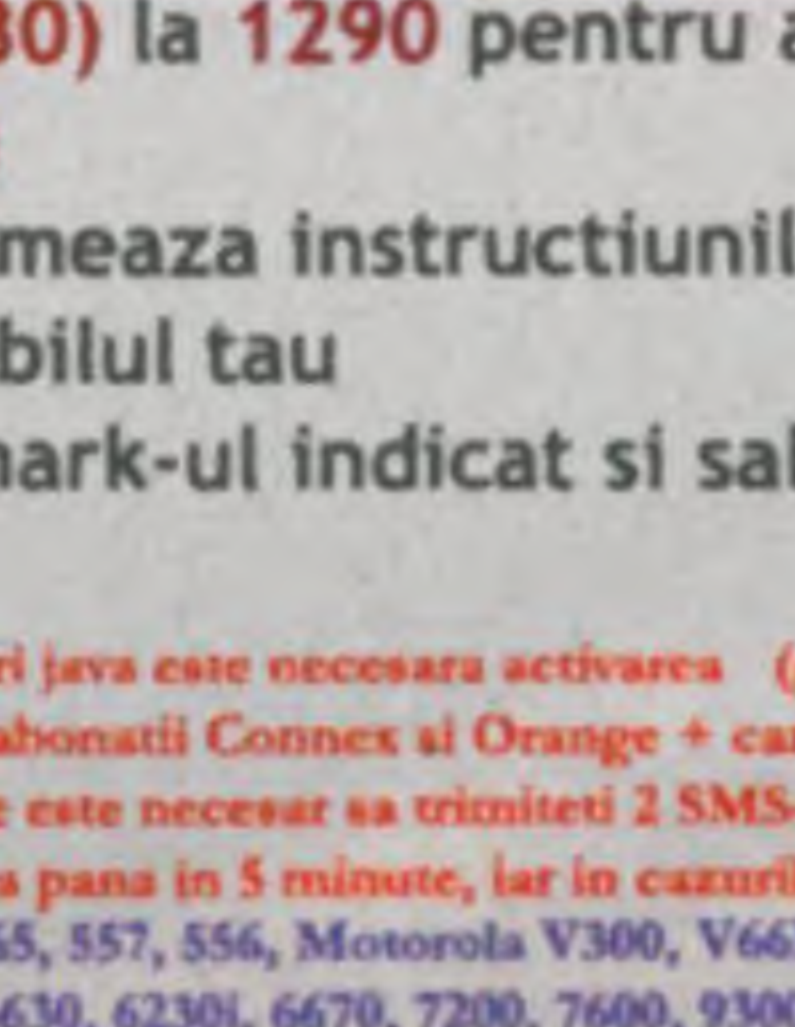
GM1565



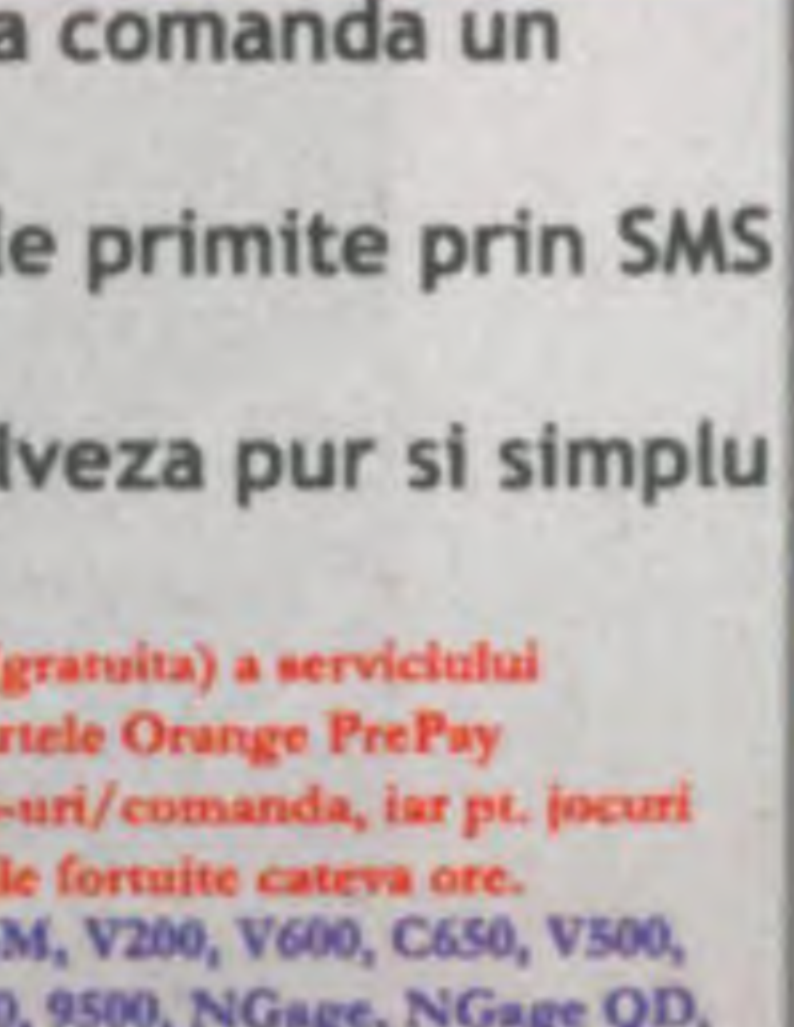
GM1569



GM1711



GM2229



GM2023

**Gaseste-ti perechea!**



**SMS 1299**

Mii de persoane asteapta sa te cunoasca! Nu trebuie decat sa trimiti GM nume, varsta, localitate (ex: GM Dan, 23, Iasi) la 1299 si aventura incepe.

**HOT!HOT!HOT!**



**go4me**

On-line dating la un click distanta Viziteaza-ne ACUM! [www.go4me.ro](http://www.go4me.ro)

**nokia/samsung**



Sterge logo operator Lasa-ti mobilul sa respire Trimite GMLogo1 prin SMS la 1290 si acel suparator logo al operatorului va disparea de pe ecranul telefonului tau.

**SMS 1290**

**NUMAI PENTRU NOKIA SI SAMSUNG**

**Comanda prin SMS la 1290 asa:**

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 pentru a comanda un produs (EXCEPTIE SOMERII: vezi sus sonerii)
  2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
  3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
  4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau
- \*Pentru a putea comanda imaginii color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Conex \*222 sau Orange la 411, serviciile disponibile numai pentru abonatii Conex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200). Pentru soneriile polifonice si imaginile color sau efecte sonore este necesar sa trimiti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile fortuite cateva ore. Video clipurile sunt compatibile doar cu telefoanele mobile: Alcatel One Touch 565, 557, 556, Motorola V300, V66M, V200, V600, C650, V500, V635, V980, V400, E1000, Razr V3, Nokia 3230, 3650, 3660, 6230, 7610, 6600, 6220, 6630, 6230i, 6670, 7200, 7600, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD, Sagem myX-7, Samsung SGH-Z105, SGH-Z105, SGH-E850, SGH-Z110, SGH-Z130, SGH-Z107, SGH-Z108, SGH-D600, SGH-D500, Sharp GX30, TM-200, v902, GX25, Siemens CX65, ST60, SX1, SonyEricsson Z1010, P910i, P900, S700i, V800, P800, K700i, K750i.
- ATENIE!** NU sunt compatibile telefoanele cumparate din afara Romaniei! Prețul unui SMS 1.10 USD +TVA
- NOU! www.go4me.ro - intalneste-ti jumatatea online.**
- Intra si completeaza-ti profilul complet gratuit!



# Sonic Heroes

Există multe personaje simbol ale lumii jocurilor: Duke Nukem, Lara Croft, Max Payne. **Există însă două personaje care au avut un efect nu doar asupra cunoscătorilor: unul e un instalator italian cu probleme de greutate creat de Nintendo, celălalt e un arici extraterestru marca Sega.**



**V**iteza lui uimitoare și lumea colorată în care-și executa cascadoriile spectaculoase au făcut din Sonic super-vedeta consolelor Genesis de 16 biți. Au urmat noi generații de console, apoi PC-urile și în cele din urmă mass-media. Ariciul cu ale sale curse nebune de colectare a inelelor magice și cu dorința de a-l învinge pe nemesiul său, dr. Eggman, a rămas însă la fel de popular. Producătorii s-au adaptat, au creat noi personaje, noi situații, seriale TV și, în cele din urmă, au cucerit și cea de-a treia dimensiune. Această ultimă schimbare a fost primită însă cu răceală de public, jocurile 3D pierzând din farmecul jocurilor originale. Luminița de la capătul tunelului exista însă, și aceasta a fost **Sonic Heroes**, jocul care se întoarce la originile seriei a fost portat acum și pe PC, spre fericirea fanilor de toate vârstele.

## Legenda ariciului amendat pentru depășirea vitezei legale

Primul mare pas pentru a recuceri gloria de odinioară a fost revizuirea design-ului de nivel. Producătorii au readus elementele care au făcut atât de distractive cursele ariciului și au schimbat

paleta de culori care însuflețește lumea, făcând jocul mult mai drăguț și mai arătos decât varianta sa de la Dreamcast. În plus, au adus o nouă dinamică în game-play oferind posibilitatea jucătorilor de a schimba între cei trei eroi ai jocului. Fiecare dintre aceștia având un stil propriu, face necesară o abordare diferită, oferind o experiență de joc variată. Chiar dacă atmosfera este mult mai bună decât în cazul variantei de consolă, unele probleme tehnice care persistă diminuează valoarea acestui titlu. Astfel, pentru fiecare laudă, din păcate există și câte un minus.

Efortul lui Sonic Team trebuie însă apreciat. Jocul nu conține un singur fir epic, ci se compune din patru povești care se împletesc odată cu evoluția în joc. Fiecare dintre acestea este prezentată prin animații pline de culoare și de haz, care te călăuzesc prin întâmplări și leagă între ele nivelurile. **Sonic Heroes** pune un mare accent pe munca în echipă; deși felul în care se compun nivelurile este cam același, provocări-





Here's your next mission.



It looks very suspicious. Let's take care of those robots first!

MAAAAMMMMAAAAA Uite-l și pe nenea RoboCop

le și misiunile sunt cât se poate de diferite în funcție de cele patru echipe de eroi.

Fiecare dintre aceste echipe diferă nu doar prin abilități, ci și prin nivelul de dificultate pe care îl reprezintă. De exemplu, începătorii vor prefera echipa roz care-i include pe Amy Rose, Big the Cat și Cream the Rabbit. Cu ei jocul este mai permisiv și toate misiunile par ceva mai ușoare. Veteranii vor apela însă la echipa întunecată formată din Shadow, E-123 Omega și Rouge the Bat, ei oferind un gameplay mai complex și ceva mai dificil. Echipa lui Sonic reprezintă calea de mijloc. Această parte a jocului a fost bine gândită și echilibrată.

Chiar dacă componența echipelor este diferită, regula de bază

este aceeași: una dintre mascote reprezintă viteza, una abilitatea de a zbura și ultima întruchipează puterea. Controlul și interfața sunt realizate într-o manieră intuitivă. Ritmul alert al jocului necesită însă o perioadă de adaptare a controlului care nu este însă deloc complicat.

#### Spinii înfipti în partea dorsală

Chiar dacă producătorii au reușit să găsească o dinamică nouă și reușită, ei n-au putut s-o exploateze. Foarte rar apar obstacole care să necesite folosirea unui anumit personaj. În plus, în preajma fiecărui obstacol se află semne de atenționare, dându-ți totul mură-n gură. Provocările care necesită cooperarea erorilor îmbunătățesc situația puțin, din nou însă acestea sunt cam rare. O altă problemă o reprezintă întreruperile bruște. Când tocmai te-ai obișnuit cu viteza și te distrezi de minune sărind de colo-colo ca o

bilă de pinball, jocul se întrerupe urmând altceva. Ruperile de ritm au fost catastrofal alese. Nici problemele legate de controlul camerei nu au dispărut cu totul, acestea devenind vizibile când este încetinit ritmul jocului. În timpul bătăliilor de tip arenă acesta chiar devine insuportabil.

Grafica este așa cum știm toată seria: plină de culoare, deosebit de veselă și vibrantă. Fanii seriei nu vor recunoaște doar personajele, ci și locurile în care se desfășoară acțiunea. Din păcate acestea nu sunt așa de detaliate precum ne așteptam, dar sunt departe de a fi urâte. Efectele speciale sunt reușite, iar animația personajelor este cât se poate de fluidă. Cel mai mare minus al jocului apare însă tocmai aici: framerate-ul nerușinat de mic care nu trece nici pe sistemele high end de 30 fps.

M-am temut de acest joc din cauza trecerii la 3D. Parțial, teme-

#### Punctaj SONIC HEROES

PRODUCĂTOR	Sonic Team
PUBLISHER	Sega Europe
OFERTANT	TNT Games
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă



#### PRO & CONTRA

+ feeling original de sonic	- design de nivel cu două tășuri
+ grafică viu colorată	- idei bune neexploitate
	- framerate scăzut

Grafică	78%
Sunet	62%
Gameplay	72%
Atmosferă	68%
Multiplayer	77%

72%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 800 MHz	CPU - 1,8 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
RAYMAN 3

rile mi s-au adeverit, trebuie să recunosc însă că **Sonic Heroes** este cel mai reușit episod dintre cele 3D. Există însă încă enorm de multe lucruri ce trebuie îmbunătățite ca noile jocuri să ajungă la calitatea vechilor 2D-uri.

EL PATRIARCHICO  
jacint@pcgames.ro





Producător: Insomniac Games Publisher: Sony Computer Ent. Gen: FPS Termen: noiembrie 2006



# Resistance: Fall of Man



## Distrugerea omenirii? O himeră, dom'le!

Cunoscut inițial sub numele de I-8, *Fall of Man* se petrece într-un prezent alternativ în care alienii au început invazia Terrei și au subjugat țările asiatice și o mare parte din Europa. Unul dintre efectele invaziei virusului Chimera este acela de a-i transforma pe oameni în hibrizi avizi de

carne proaspătă. Odată transformați, ei nu mai respectă numeroasele clauze ale Convenției de la Geneva și totul este dat peste cap. Din restul lumii, nu mai rămân, desigur, decât Statele Unite și Anglia. Păi, da, dacă ești o țară mică, nu ai șanse să apari nici în jocuri! În fine, SUA și Anglia iau grava decizie să intervină în Europa în scopul anihilării cum-





plitei amenințări. Povestea nu este dintre cele mai originale, dar producătorul Insomniac (**Ratchet & Clank**) ne-a arătat că, la nivelul gameplay-ului, stă foarte bine cu creativitatea. Locațiile și hărțile sunt foarte variate, acțiunea se poate petrece în junglă, în orașe sau în diferite alte zone infestate de Chimera.

Jocul este foarte plăcut ochiului: efectele ca exploziile și animațiile sunt de cea mai bună calitate, la fel profunzimea vizuală și bogăția peisajului. În limite normale se situează calitatea texturilor (mai ales văzute din apropiere) și complexitatea poligonală a locațiilor și personajelor. Ceea ce te lasă perplex este fluiditatea acțiunii, chiar în situațiile în care descoperi zeci de aliați și adversari pe ecran, care se mișcă printre explozii și alte efecte vizuale.

#### Online

Dacă modul singleplayer va fi unul clasic, centrat pe confruntări la scară mare, Insomniac se va îngriji și de multiplayer, sub toate aspectele acestuia. Jocul va susține până la 40 jucători online. Uau, 40 jucători... Aceștia se vor putea confrunta în diferite moduri, între care *DeathMatch* și *Node* (acestea sunt puncte de spawn care apar în diferite locuri pe hartă: cu cât

controlezi mai multe, cu atât te apropii de baza adversă. Când ești în preajma acestora o poți încercui și apoi cuceri. Insomniac ne-a mai promis un sistem de clasament și unul de recompense pentru a avea acces la noi opțiuni. Se mai întrevide o prelungire a distracției prin posibilitatea de download de conținut suplimentar. În afară de acestea, jucătorii vor mai putea conduce vehicule, mai mult sau mai puțin impozante, cum este păianjenul mecanic. Acțiunea se va desfășura la 30 fps-uri, fie că jucăm online fie offline. Online vom putea juca cu ambele rase. Fiecare dintre acestea posedă caracteristici diferite. Dacă humans pot alerga, chimerans intră într-un fel de rage cu ajutorul căreia poate face damage mare. Dar, cu cât persisti în această stare, cu atât health-ul îți scade mai repede. Dacă humans câștigă puncte de viață evitând să fie răniți, chimerans o vor face numai dacă nivelul de rage este la maxim. Cum **Resistance: Fall of Man** este unul dintre titlurile de lansare ale PS3, așteptăm cu interes versiunea finală acestui joc care se anunță un FPS clasic, în maniera lui **Black** sau **Call of Duty**.

DJIBRIL DOBRICĂ  
cipri@pcgames.ro

## Personaje

### Humans

**Nathan Hale** este un soldat american grav rănit în timpul unei manevre, băiatu' va dobândi un comportament de sinucigaș, asumându-și adesea toate riscurile ca să îndeplinească misiunile care-i sunt încredințate. Odată pus pe picioare, va fi trimis în Anglia. Imediat ce ajunge la destinație, devine singurul soldat din contingent care nu a fost atins de virus.

**Rachel Parker**, fată de general, își va vedea visul cu ochii, înrolându-se în British Army Intelligence. Tatăl ei va muri în timpul atacului Chimera în Anglia. Bine educată din familie, fata continuă să creadă în victorie și își pune toți neuronii la bătaie ca să contrazică rapoartele pesimiștilor.

### Chimerans

**Hybride** este forță de luptă standard care utilizează armele de bază. Ei cară în spate

niște tuburi care conțin un gaz esențial supraviețuirii lor.

**Gray Jack** este o creatură de coșmar care poate rupe un om în două.

**Advanced Hybride**, fiind mai inteligent decât hybride, poate folosi artileria grea.

**Leaper** e o creatură de dimensiuni mai mici care acționează în grup și al cărei obiectiv este acela de a sabota adversarul

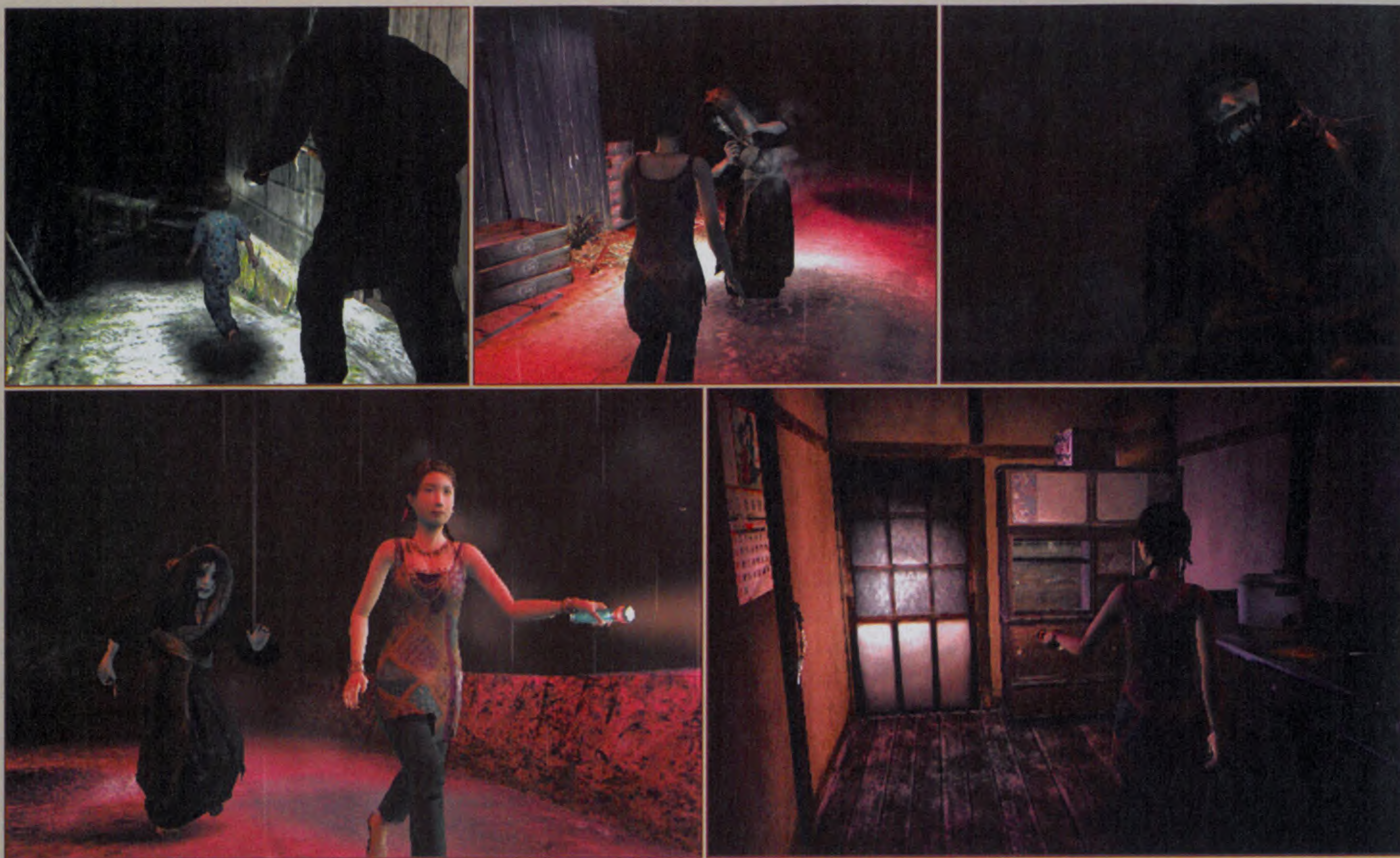
**Menial**, umanoid cu alură de zombie al cărui job este să care greutatea. Să-l lași să se apropie de tine, înseamnă sinucidere curată!

**Slip-Skull**, rapid și foarte agil, se poate deplasa pe ziduri și poate trage proiectile.

**Widowmaker** poate ucide instantaneu zdrobindu-și prada cu labele.







# Forbidden Siren 2

Silent Hill a devenit unul dintre jocurile emblematice ale genului survivor-horror. **Creatorul jocului, Keiichiro Toyama, a avut însă și alte proiecte, nu cu mult mai sănătoase, care să încerce să schimbe genul.**

**P**rintre acestea se numără și **Forbidden Siren**. Al doilea episod reia povestea la 29 ani după întâmplările precedente. Aceasta se leagă din

nou de grupul de turiști prezenți în episodul precedent, care se trezesc pe insula Yamijima (Insula Întunericului) în urma unui Tsunami, insulă pe care trebuie

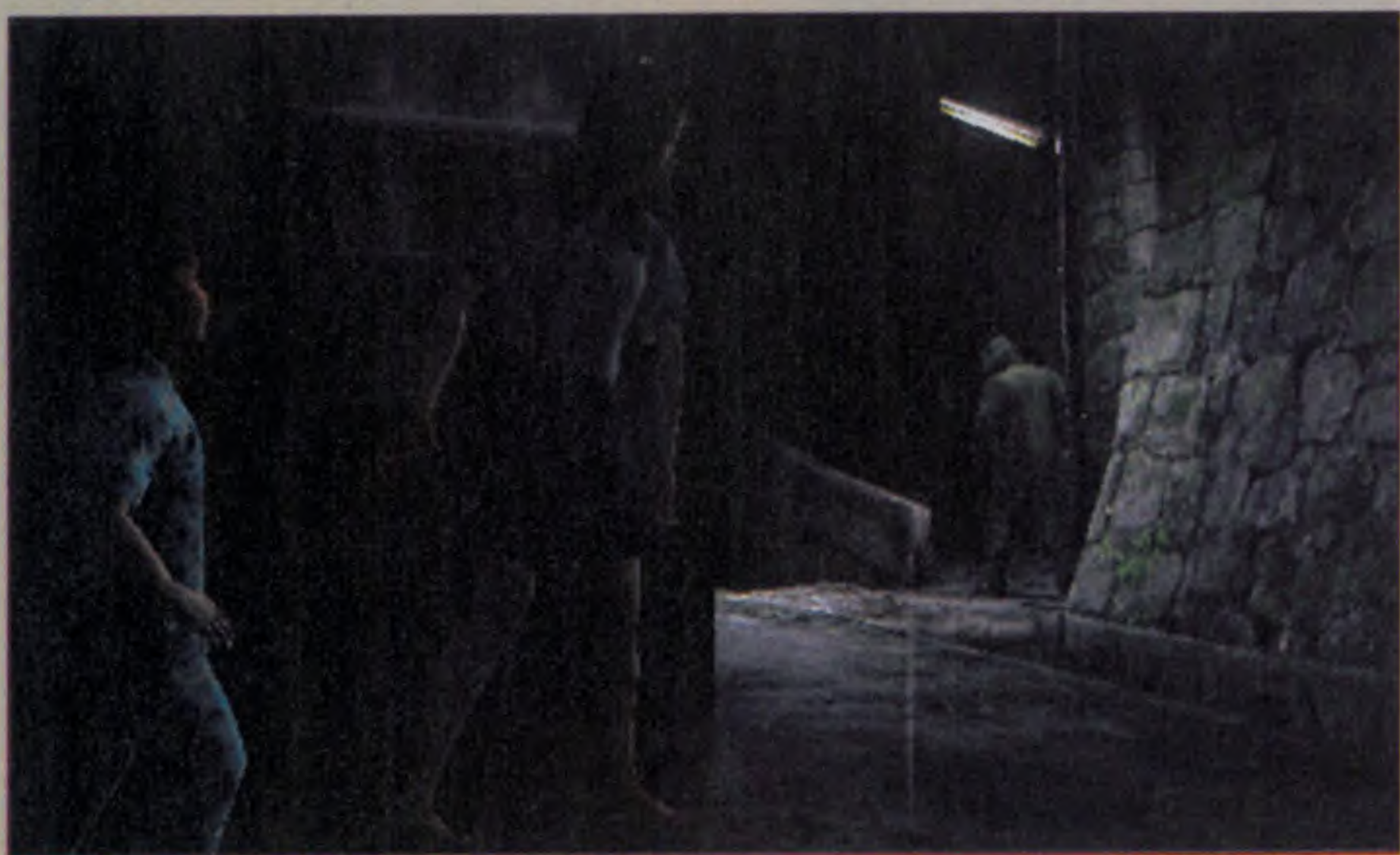
să-și înfrunte cele mai cumplite coșmaruri. Evenimentele episodului anterior reprezintă o amintire neplăcută, dar vie care se întoarce să ne mai bântuie o dată. La fel și ideile originale, cu care Toyama a încercat să revoluționeze genul. Acțiunea inventivă combinată cu puzzle-urile întortocheate și completată de prezentarea generală și de sentimentul de frică aproape continuu, au dat naștere unui adevărat clasic al genului. Din cauza poveștii mult prea alambicate, a controlului inuman și a multor altor erori, primul **Forbidden Siren** a fost prea frustrant, devenind un joc de cult underground și nu un blockbus-

ter. Cu al doilea episod, echipa nu încearcă doar să corecteze erorile primei părți, ci implementează noi idei revoluționare.

## **Piatra filosofală a alchimiștilor jocurilor**

Ambiția și originalitatea nu sunt însă cele mai apreciate calități ale unui dezvoltator de jocuri – cel puțin nu azi. Cei care încearcă să mai zguduie structurile narative clasice și să încurce puțin linia cronologică a întâmplărilor, schițând personaje cu caractere puternice sunt adesea răsplătiți de fețele confuze ale jucătorilor recenți.

Încă de la început trebuie spe-





cificat, că nu avem de-a face cu acea continuare uimitoare la care se așteptau fanii. Văzând cât de multe minusuri ale primei părți au fost eliminate, este greu de spus unde au greșit (din nou) producătorii. Pentru început trebuie menționat că jocul este mult mai explicit, indicațiile pentru fiecare nivel fiind deja mult mai clare. Sistemul de hints îți dozează excelent sfaturile, făcând să dispară frustrarea resimțită în prima parte. În sfârșit avem și sistem de check point-uri care ne ușurează considerabil viața. Și balanța s-a mai înclinat puțin spre jucător, câteva personaje putând să lupte cu monștri, nu doar să alerge disperate pentru viața lor. Există chiar mai multe misiuni care încep cu personajele deja înarmate, fără să mai trebuiască să te ferești de tot ce mișcă prin jur. Sau, cel puțin, nu tot timpul. Astfel, nivelurile sunt mult mai accesibile și mai puțin frustrante.

O noutate este și modul *Easy* care-ți permite să încasezi ceva mai multe lovituri. Acest mod este destinat celor care vor să savureze partea de adventure și rezolvarea puzzle-urilor. Astfel dispăre o mare parte din tensiune, atmosfera jocului transformându-se radical. Există și un mod *Hard*, dar numai dacă dispui de o salvare din episodul precedent. Pe acesta îl recomand numai celor cu adevărat masochiști. Ideea de bază rămâne puterea alegerii, Toyama lăsând

această „armă” în mâinile jucătorilor. Acest lucru se poate vedea și când vine vorba de abilitățile speciale ale personajelor.

#### Nodul gordian în stil asiatic...

Cel mai mare minus cred că trebuie remarcat tot la capitolul level design. Majoritatea misiunilor, chiar dacă au un gust diferit, îți dau o impresie de rutină și, de asemenea, sunt prea scurte. Puzzle-urile nu mai sunt deloc originale, dimpotrivă, mai degrabă elementare. În majoritatea nivelurilor nu trebuie decât să culegi un obiect dintr-un loc și să

îndeplinirea misiunii durează câteva minute. Cea mai neplăcută parte este felul în care povestea este fragmentată, de unde reiese și eșecul producătorilor de a reuși să o închege și să o expună. Arcurile temporale sunt atât de răsturnate, iar caracterele se intersectează atât de mult, încât e aproape imposibil de ținut pasul cu povestea. Nu ajută nici cutscene-urile izolate care adesea nu au nici o legătură cu întâmplările.

Din punct de vedere tehnic, avem de-a face cu același engine grafic care se prezintă cu efecte îmbunătățite de iluminare. Unele



ajungi cu el într-alt loc. Cu foarte puține excepții totul se reduce la a ajunge din punctul A în punctul C, trecând prin B, pentru ca pe urmă să treci cât mai repede la o altă misiune situată altundeva pe insulă. Înțelegerea a ceea ce trebuie să faci, a logicii producătorilor, durează ore îndelungate, iar

părți ale jocului, precum filmele intermediare, sunt realizate cu stil și arată bine, în timp ce animațiile din timpul jocului nu sunt deloc convingătoare. Controlul personajului și al camerei au rămas la fel de stângace precum în partea anterioară. Noua perspectivă first-person pare interesantă, dar

#### Punctaj FORBIDDEN SIREN 2

PRODUCĂTOR	Sony Comp. Ent.
PUBLISHER	Sony C.E. Europe
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 190 RON
VÂRSTĂ	de la 18 ani



#### PRO & CONTRA

Introducerea de check-point-uri	povestea este dificilă de urmărit
atmosferă vizuală specială	probleme cu camera

Grafică	73%
Sunet	74%
Gameplay	67%
Atmosferă	68%

# 71%

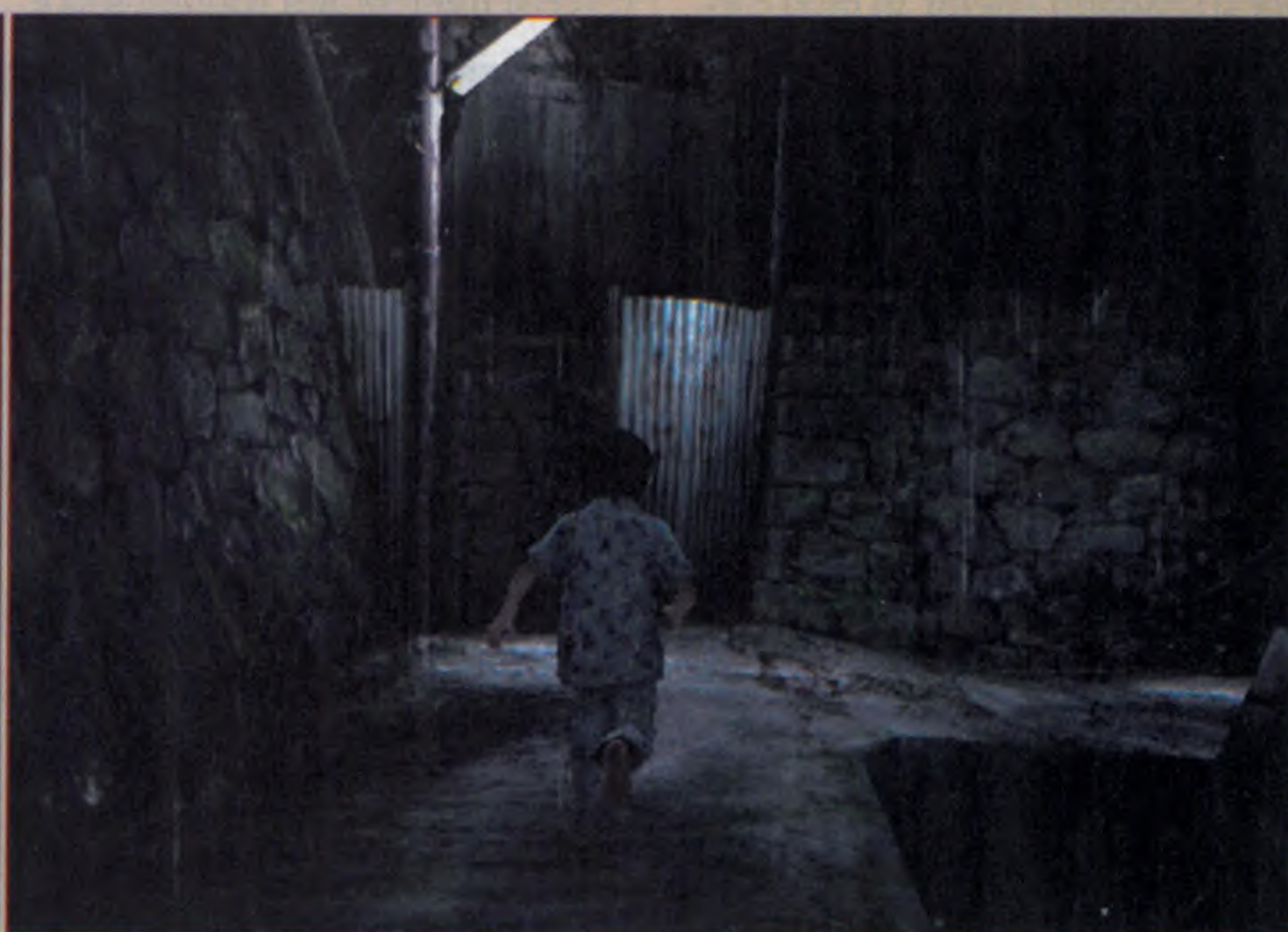
SISTEM: PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
SILENT HILL, RESIDENT EVIL

greutatea folosirii ei o face inutilă. Tehnic, jocul se mai „bucură” și de alte mici bug-uri ca hipersensibilitatea perspectivei de ochire, lipsa constantă de muniție (oponenții au parca monopol) și oboseala prea rapidă a personajelor în urma unui sprint scurt. Partea acustică este însă mult mai îngrijită. Vocile actorilor de data aceasta sunt mai puțin hilare, iar folosirea unui întreg repertoriu de sunete sinistre și efecte speciale, fac atmosfera și mai înspăimântătoare.

Chiar dacă testul are un ton mai acid, *Forbidden Siren 2* este o piesă obligatorie pentru fanii genului. Păcat că jocul a căzut pradă propriilor ambiții, pierzându-se în păienjenișul ideilor bune, prost implementate.

EL PATRIARCHICO  
jacint@pcgames.ro





# Clisee în jocuri

## Actul 1

### Lumea e distrusă... din nou

Să recunoaștem! Cu puține (aș adăuga, foarte puține) excepții, fiecare joc cunoscut omenirii începe cu tribul / satul / lumea zânelor din povești sau cu multiversul cuiva amenințat de ideea altcuiva de răutate pură (râsul amenințător și coarnele roșii vâ-

stant – facturile de gaz și electricitate nu sunt incluse. Iar asta ne aduce la:

## Actul 2

### Formați 555-HERO

Există întotdeauna un erou, nu-i așa? Cu o inimă atât de bună, atât de pură, încât ar putea scoate



dute separat). Desigur, ceva trebuie făcut ca să păstrăm ce a mai rămas din lume: să împiedicăm uciderea bărbatilor, abuzul femeilor și prădatul satelor în mod con-

flori din piatră seacă. Și cum ar putea el, eroul, să stea deoparte și să fie martor la asemenea răutăți? Nu! El trebuie să acționeze fie la cererea înțeleptului tribului sau a



altui tip important pe care nu vom mai avea ocazia să-l vedem (excepție făcând dacă trădează pe cineva – de obicei „poporul”). Eroul pare să fie mereu dispus să lase în urmă casă, masă și orice brumă de confort pe care ți-l oferă civilizația pentru niște concepte stranie cum este „onoarea” sau „gloria”. Cred că minimul pe care îl putem face pentru sârmanul om e să nu îl lăsăm să moară singur și astfel ajungem la:

## Actul 3

### Gașca

Sau oamenii care par să nu aibă nici o altă ocupație de moment decât să-și pună pielea în saramură împreună cu tine. Mă întreb dacă personaje gen half-elves, dwarves sau cranii zburătoare s-au gândit vreodată să își ia o slujbă de la 9 la 5 la „Ye Olde Starbucks&Ale” din localita-

te? Cu siguranță se câștigă mai bine și, în plus, ești jefuit doar din când în când, de fiecare dată când ajungi la o răscruce de drumuri de țară. În vreme ce unii vor fi de acord să ți se alăture pentru vreun scop nobil sau pentru vreunul mai lugubru (să zicem răzbunarea morții vărului de gradul 3 din partea mamei), alții vor avea îndrăzneala să-ți ceară bani sau să faci ceva quest absurd. Mă rog, cel puțin în unele cazuri ajungi să te întreții vârtos cu niște doamne cu „afecțiune negociabilă”.\*

## Actul 4

### Un om, o armă, 10.000 adversari

Ideea este clasică pentru FPS-uri. Practic tu joci rolul unui recrut/space cadet/liber profesionist-cu-o-navă cu un nume fie atât de ciudat încât nimeni nu și-l va aminti, fie atât de plictisitor





încât, desigur, nimeni nu și-l va aminti. Și ghiciți cine este ales să scape universul de tot gunoiul spațial, să curețe bazele marțiene de extraterestri cleioși sau să debarce în Normandia și de unul singur să anihileze orice formă de rezistență ca să câștige războiul? Ridică-te, soldatule, vorbesc cu TINE! Acum, ia Magnum-ul ăsta și o magazie de muniție și începe să cureți baza militară din apropiere de toți acei uber soldați enervanți. Liber!

## Actul 5

### Cineva să cheme lăcătușul

Clișeul ușii închise este atât de uriaș încât nu mai aparține doar unui singur gen. Este practic peste tot. Nu contează dacă ai o vrajă care să topească munții (sau

najul leneș în cealaltă parte a templului blestemat (varii monștri incluși), să găsești cheia roz și să te întorci cu ea (și ultimele tale 3 HP) la punctul de origine. Deschide, pășește de cealaltă parte și... să nu strigi când vei vedea ușa portocalie așteptând răbdătoare să fie deschisă.

## Actul 6

### Factorul X

Ca la razele X. Aidoma capacității de vedere cu raze X pe care adversarii tăi par să o posed. Pur și simplu nu există o altă explicație pentru următoarea situație: personajul tău e poziționat cu grijă în spatele celui mai mare bolovan din zonă, inteligent camuflat în ierburile înalte stil savană din jur, părând a fi doar o



turn... de la 3 km distanță... în mijlocul pădurii tropicale. \*\*

## Actul 7

### Să fie muniție

Ești prins în lupta asta ce pare să dureze o eternitate. Ai reușit să omori 5 dintre ei, dar au mai rămas 2. Estimezi că la muniția care ți-a rămas îți poți permite să ratezi de 2 ori. De asemenea, crezi că același lucru e valabil și pentru ei. Așa că, plin de naivitate, reîncepi lupta. Un glonț merge direct spre perete, în vreme ce următorul face cunoștință cu tavanul. În același timp, ei reușesc să golească 50 cartușe. Confuz, slobozești un strigăt de luptă și te arunci asupra lor sperând ca acest gest disperat să facă diferența. Mori...

Un fapt bine cunoscut: adversarul are întotdeauna muniție nelimitată!

## Actul 8

### Dragostea adevărată

De asemenea, un clasic. Fie că este o creatură pufoasă mai mult sau mai puțin humanoidă, un cadet spațial sau regina târâmului, eroul nostru pare să găsească întotdeauna dragostea adevărată. Ba mai mult de atât, poate să aleagă. Nu îți place succubus-ul. Nici o problemă, poți conta întotdeauna pe domnița elf. S-ar putea chiar să ajungă într-o cat fight pentru tine.

Notă: În contrast cu această situație, eroina sfârșește întotdeauna cu cel mai patetic, nerod, personaj tip Myron\*\*\* din joc, care, din păcate, nu este Bill Gates. Așa-ți trebuie! Cine te-a pus să joci cu un personaj feminin?

DIANA



un banal scroll de teleportare) ori echivalentul în arme al arsenalului nuclear din vreo țară mai mult sau mai puțin orientală. Nu contează că ai putea să o dărați doar suflând asupra ei sau că ai putea folosi o simplă agrață pe post de lockpick. Ușa rămâne închisă până te hotărăști să îți duci perso-

mică pată ascunsă în pădurea tropicală. Radarul e pornit și îți spune că nu e nimeni în jur. Și apoi, taman când îți scoți nasul afară ca să estimezi mai bine distanța pe care o ai de străbătut până la următorul adăpost temporar: BANG! -150 HP. Și toate astea grație lunetistului... din

\* a) Cititi Pratchett

b) Referire la Fall from Grace, personaj din Planescape Torment, pe care îl găseai în versiunea PT a Red Light District. Pentru a o putea avea pe stimabila doamnă în party era nevoie să vorbești cu toate ocupantele „instituiției”. Însă, fiind în număr mare, una mai mereu reușea să scape.

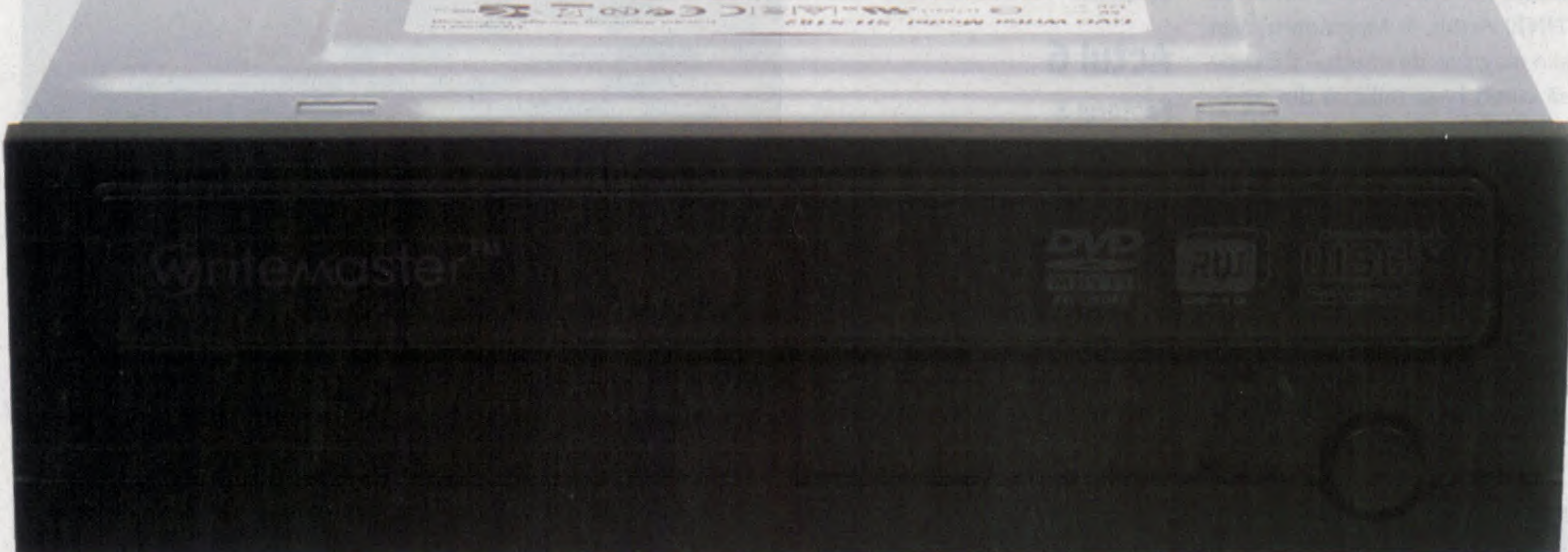
\*\* Chrome

\*\*\* Un Myron = Clasicul nerd. Ochelari, acnee scăpată complet de sub control, cămașă albă, 10 pixuri în buzunarul acesteia, precum și un apetit nesănătos pentru știință manifestat sub forma creării celui mai periculos drog cunoscut omenirii. Pentru o întâlnire cu acesta încercați Fallout 2.





# Inscripționare de DVD-uri cu 18x



În domeniul drive-urilor optice există o concurență perpetuă, ca de altfel în restul ramurilor industriei hardware. **În cazul inscripțoarelor de DVD, recordul a fost reprezentat de ceva timp de viteza de 16x.**

**A**ceasta a fost însă o viteză idealizată, majoritatea drive-urilor folosind o viteză medie de 12x, inscripționând un DVD în circa 6 minute. Acum însă, Samsung și-a prezentat noul DVD writer de 18x. Din păcate, încă nu există discuri care să poată fi inscripționate oficial cu 18x. Cele mai bune media optice, de la cei mai renumiți producători, sunt certificate la 16x. Am presupus însă că noul SH-S182D

va putea scrie discurile de 16x mai repede (având o viteză de inscripționare medie mai mare de 12x). Pentru teste am folosit discuri Verbatim de 16x, pentru care unitatea a oferit deja viteza de inscripționare de 18x.

Aspectul vizual al noii unități nu diferă cu absolut nimic de celelalte. Panoul frontal de culoare închisă cu litere de culoare deschise se bucură de design-ul obișnuit al firmei Samsung. În

afară de inscripții, pe acest panou au fost amplasate un buton și un LED. Design-ul simplu și lipsit de surprize a continuat și în partea din spate a produsului. Varianta testată de noi a avut conector IDE, dar pentru plăcile de bază moderne deja există varianta și cu conector SATA. Dimensiunile lui

SH-S182D sunt surprinzător de reduse. Lungimea de doar 170 mm îl face ideal pentru orice carcasă – mică sau mare – fără a exista pericolul lovirii de RAM. Privind abțibildul de pe unitate, putem observa că noua unitate Samsung este omnivoră, descurcându-se în afară de formatele







➤ **DIMENSIUNILE REDUSE** ale drive-ului, îl fac ideal pentru orice carcasă

obișnuite și cu DVD-RAM. Buffer-ul de 2 MB a fost pus în mișcare de firmware-ul de la începutul lunii iulie, deja integrat în unitate.

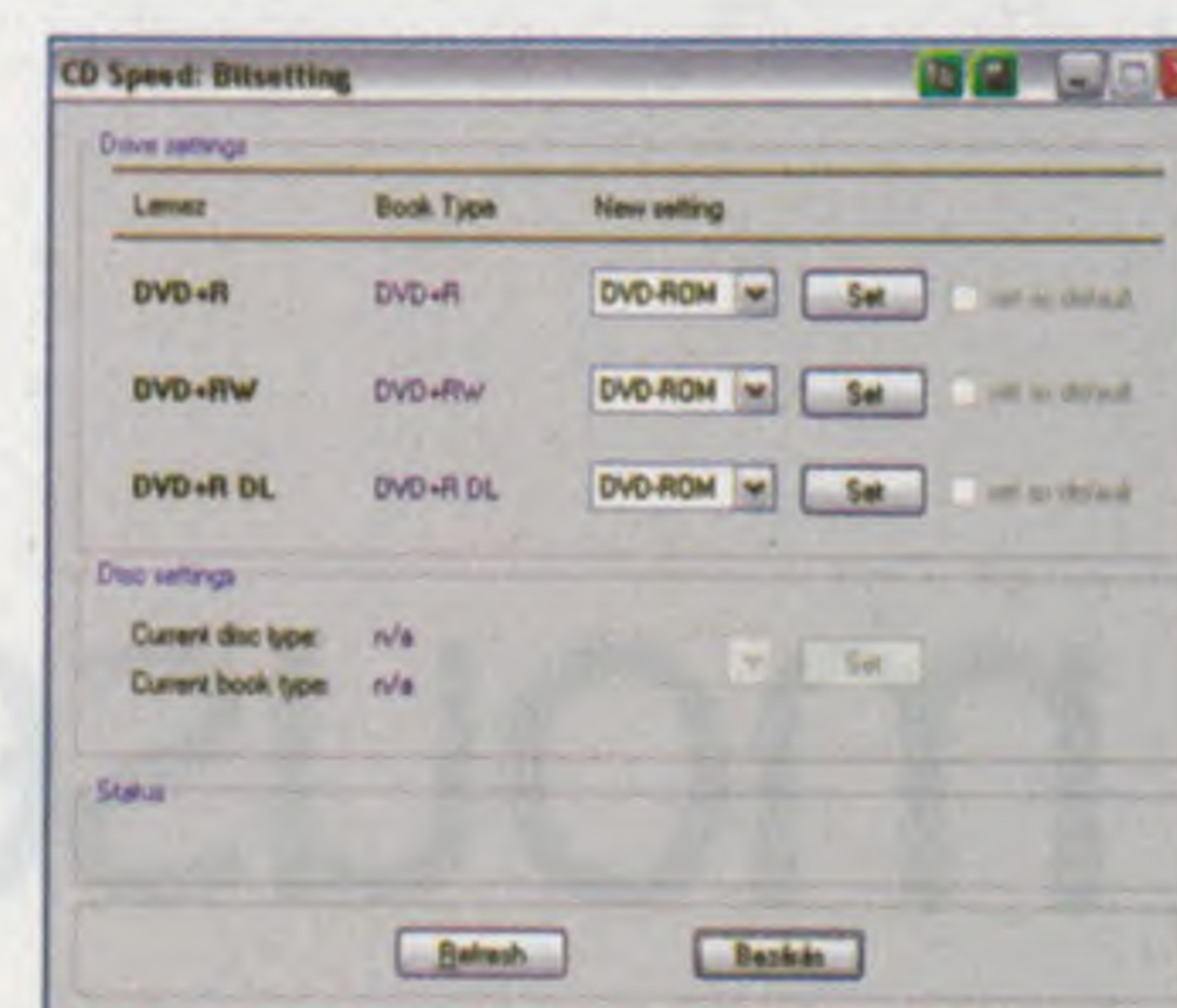
Aruncând o privire asupra statisticilor, putem observa că Samsung SH-S182D scrie mult mai repede media DVD-R și DVD+R, decât le citește. Pe lângă capacitatea de a scrie cu 18x formatele obișnuite, noua unitate scrie cu o viteză fulgerătoare și discurile DVD-RAM: cu 12x. Din păcate, nici astfel de discuri nu sunt disponibile la ora actuală. Deocamdată nu este suportată nici una din noile tehnologii de gravare, dar, potrivit unor zvonuri, în curând va apărea și versiunea LightScribe.

În timpul testelor ne-a interesat cel mai mult calitatea discurilor înscrispionate. Ca rezultatele să poată fi interpretate mai ușor, le-am încadrat în tabelul de mai jos. Ca instrumente, am apelat la Nero CD-DVD Speed 4.04 și la PlexTools Professional 2.25.

Discurile înscrispionate cu unitatea Samsung au putut fi citite și cu un Plextor PX-716A. Inscriptorul Samsung a fost deosebit de rapid chiar și la 16x, terminând procesul cu puțin peste șase minute. Durata înscrispionării cu 18x a fost și mai scurtă: puțin peste cinci minute. Conform măsurărilor, înscrispionarea cu 18x este aproximativ cu 13% mai rapidă decât cea de 16x, având o viteză medie de 13,45x. În situația optimă a fost nevoie de ceva mai puțin de șapte minute pentru a citi discurile înscrispionate. Plextor-ul folosit pentru verificare a citit însă cam greu discurile „prăjite” de Samsung, astfel le-am încercat și cu un NEC ND-3540, acolo apărând deja mai puține probleme. Am testat și niște discuri Philips DVD-R 16x: calitatea înscrispionării a fost aceeași, doar că unitatea nu ne-a mai oferit posibilitatea de 18x. Cele mai mari probleme l-am avut cu materia primă de la Ritek, unitatea încă-

pățânându-se să le recunoască ca discuri de 4x. Astfel, nu am putut scrie discurile Traxdata la viteza lor maximă de 8x. De asemenea, calitatea acestor discuri a lăsat de dorit. În cazul standardului +R, discurile înscrispionate cu unitatea Samsung au fost citite mult mai ușor. Cea mai bună calitate s-a obținut din nou cu discurile Verbatim, dar nu cu 18x, ci cu 16x. În cazul acestui standard și discurile Traxdata au dat un rezultat mult mai bun. În cazul discurilor dual-layer au apărut numeroase probleme de calitate, până și în cazul costisitoarelor discuri Philips. În cazul CD-urilor, cel mai bine au ieșit cele reinscriptibile, dar și acestea au avut o calitate bună per ansamblu.

Noul incriptor este un pas imens față de 182-ul precedent. Firmware-ul proaspăt și arhitectura îmbunătățită și-au făcut efectul. La rezultatele foarte bune a contribuit însă și calitatea deosebită a discurilor Verbatim.



Denumirea produsului	Samsung SH-S182D
Scriere/citire DVD+R	18x/12x
Scriere/citire DVD+RW	8x/8x
Scriere/citire DVD+R DL	8x/8x
Scriere/citire DVD-R	18x/12x
Scriere/citire DVD-RW	6x/8x
Scriere/citire DVD-R DL	8x/8x
Scriere/citire CD-R	48x/40x
Scriere/citire CD-RW	32x/40x
Scriere/citire DVD-RAM	12x/12x
Citire DVD-ROM	16x
Conector	Parallel ATA
Dimensiuni	170 x 148 x 42 mm
Greutate	0,75 kg
Cel mai nou firmware	SB02 (2006.07.03.)
Marimea buffer-ului	2 MB
Bitsetting	prezent
Pagina de web	www.samsung.com

Samsung SH-S182D a înscrispionat discurile Verbatim de 16x cu o calitate încă neîntâlnită în laboratorul nostru. Cei care nu sunt deranjați de viteza de citire mai lentă și caută un drive silențios vor fi mulțumiți de noul Samsung. Un sfat bun: folosiți discuri Verbatim!

JACINT ERDEI  
jacint@pcgames.ro

Tipul discului	Traxdata DVD+R 8x	Philips DVD+R 16x	Verbatim DVD+R 16x	Verbatim DVD+R 16x	Verbatim DVD+R 16x
MID	RITEK R03 (002)	INFOME R30 (000)	MCC 004 (000)	MCC 004 (000)	MCC 004 (000)
Viteza de înscrispionare	8x	16x	8x	16x	18x
Modul de înscrispionare	CLV	CAV	P-CAV	CAV	CAV
Durata procesului de înscrispionare	8:23	6:34	8:30	6:12	5:38
Timpii de citire	6:35	6:36	6:34	6:34	6:34
Timpii de citire cu Plextor PX-716A	9:39	10:46	6:36	6:36	8:37

Tipul discului	Traxdata DVD-R 8x	Philips DVD-R 16x	Verbatim DVD-R 16x	Verbatim DVD-R 16x	Verbatim DVD-R 16x
MID	RITEK G05	CMC MAG.AM3	MCC 03RG20	MCC 03RG20	MCC 03RG20
Viteza de înscrispionare	4x	16x	8x	16x	18x
Modul de înscrispionare	CLV	CAV	P-CAV	CAV	CAV
Durata procesului de înscrispionare	15:00	6:06	8:22	6:01	5:16
Timpii de citire	6:34	6:36	6:34	6:36	6:34
Timpii de citire cu Plextor PX-716A	6:37	26:21	24:16	26:21	7:57



# A4 Tech X7

## mouse-uri cu foc automat

A4 Tech este cunoscută pentru produsele sale datorită raportului preț-calitate deosebit de avantajos. **Noua serie X7 se adresează în special jucătorilor.**



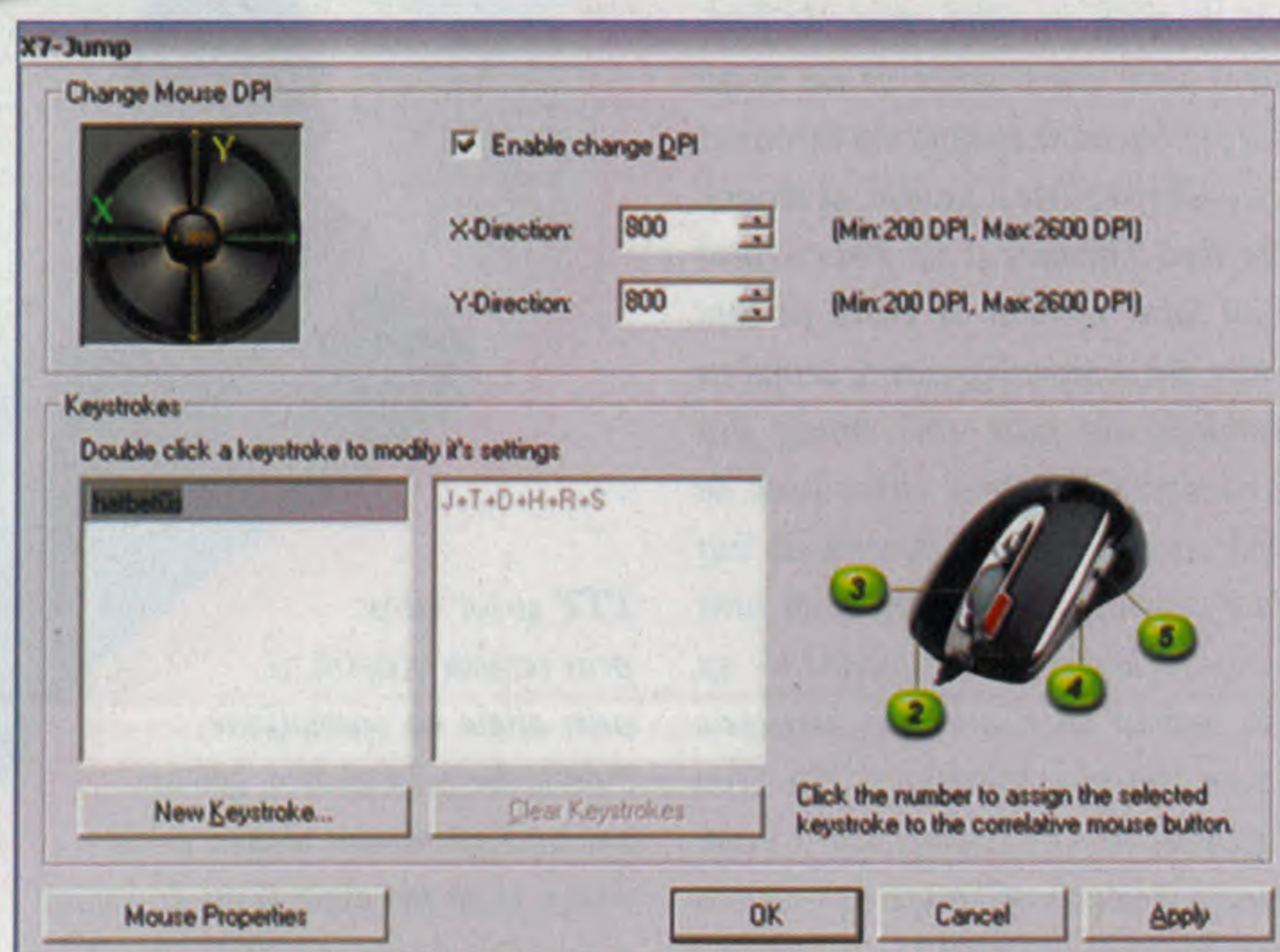
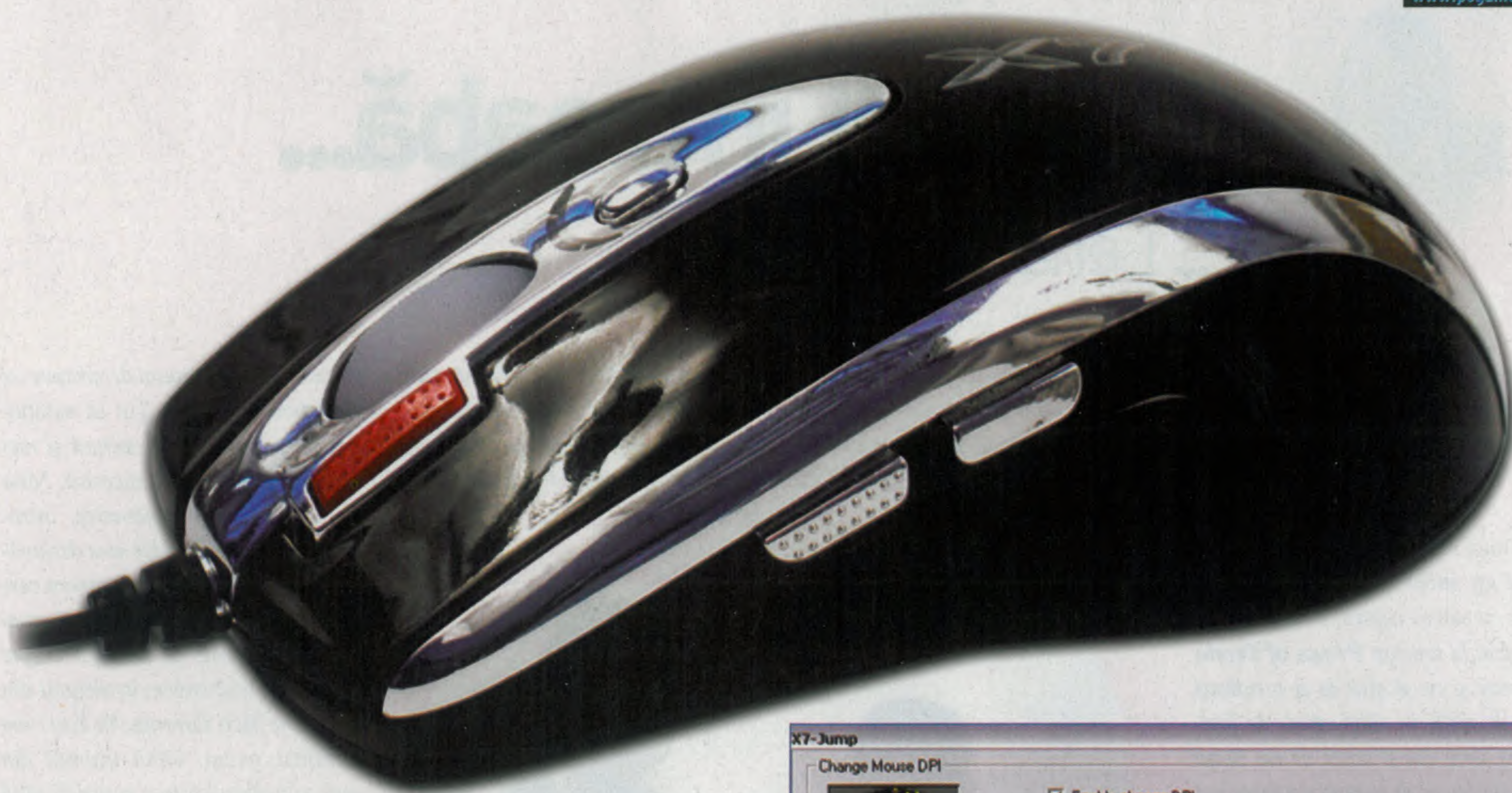
**N**oi am avut ocazia să încercăm variantele X-750F și X-718F. La prima vedere, acestea nu diferă deloc. Până și conținutul cutiilor este identic, cumpărătorul primind în afară de rozător un disc de instalare și un adaptor USB/PS2. Acestea se pot deosebi prin faptul că X-750F are conector USB auriu. Suprafața ambelor mouse-uri este lucioasă, decorată cu inserții de plastic cu efect de crom. Combinația de negru și argintiu oferă un aspect elegant, indiferent dacă este privit din față sau din spate. Suprafața lucioasă are însă și două mari dezavantaje. În primul rând se observă și cea mai mică murdărie; în al doilea rând, deși forma se potrivește în palmă, materialul rigid provoacă transpirația acesteia.

Privind forma noilor X-7, putem observa că aceștia sunt mai plăți decât „șobolanii” Logitech din seria G sau cei de la Microsoft. Mouse-urile noi de la A4 Tech sunt cu vreo doi centimetri mai scurte, mai înguste și cu vreo jumătate de centimetru mai plate

decât Logitech G5 și Microsoft Intelli Mouse Explorer 4.0. Urmând moda zilelor noastre, butoanele principale sunt parte integrată a învelișului. Din păcate, aici întâlnim un alt minus al materialului rigid: plasticitatea apăsării butoanelor. Noutatea acestor rozătoare este butonul roșu intercalat între butonul stâng și roțița de scroll. Cu ajutorul acestuia se poate efectua un clic triplu. Conform declarației producătorului, folosind butonul respectiv este mai ușoară folosirea unor rafale scurte, acestea devenind și mai precise. Suprafața acestui buton este aspră, în poziție normală putând fi operată doar de degetul indicator. Butonul din spatele roțiței de scroll operează rezoluțiile la care poate funcționa mouse-ul. Spre deosebire de G5, avem aici un singur buton, iar valorile pot fi doar urcate. Ca să nu te pierzi, culorile roțiței se schimbă în funcție de rezoluție: la 600 dpi nu este deloc iluminat, la 800 dpi ne întâmpină culoarea verde, la 1200 dpi culoarea galbe-







nă, iar la 1600 dpi culoarea roșie. Deoarece LED-ul responsabil de aceste schimbări nu cunoaște mai multe culori, la 2000 dpi alternează lumina galbenă cu cea roșie. X-750F poate să funcționeze și în 2500 dpi, în această situație fiind alternate culoarea verde cu cea roșie. Pe partea laterală a rozătorului găsim încă două butoane. Pentru ca acestea să poată fi mai ușor diferențiate, ele dispun de suprafețe diferite. Învârtind cele două mouse-uri am făcut cea mai mare descoperire. Modelul X-750F este echipat cu senzor laser, acesta fiind și cauza suportului unei rezoluții mai mari. Datorită

picioarelor suplimentare X-718F a alunecat însă mai ușor pe padurile din material textil și pe cele din sticlă.

Instalarea decurge deosebit de ușor, la fel și configurarea. Folosind meniul botezat X7-Jump puteți personaliza funcțiile tuturor butoanelor. Ba mai mult, puteți configura separat rezoluția orizontală și cea verticală.

Prima dată am testat funcționarea noului buton roșu. Unde se putea, acesta s-a dovedit a fi deosebit de util pentru selectarea unor teste mai lungi sau paragrafe întregi. Adevăratul test a fost însă reprezentat de jocuri. Acest

buton acționează de fapt un script care echivalează cu apăsarea imediată și consecutivă a butonului stânga de trei ori. Unde altundeva am fi putut testa mai bine această inovație decât în **Counter-Strike**? Am căutat un perete și am tras o rafală cu butonul roșu, apoi trei rafale consecutive cu butonul stâng. Am încercat apoi de la diverse distanțe și din poziția de ghemuit. Rezultatul testului a fost dezamăgitor: butonul roșu nu a obținut rezultate mai bune decât apăsarea de trei ori a butonului stâng. În rest mouse-urile s-au comportat foarte bine, neexistând o diferență între X-718F și X-750F. Din păcate, și după o partidă mai scurtă, palmele ne-au transpirat pe acești rozători dibaci.

La noi abia au apărut aceste

mouse-uri și încă nu au avut timp să se răspândească, dar ne așteptăm la un preț cuprins între 90 și 110 RON. Butonul roșu considerat atât de inovator, nu prea are utilitate practică în jocuri, neofărind nici un avantaj. Materialul din care au fost confecționate nu e tocmai alegerea cea mai inspirată (mai degrabă transpirată). Un alt minus este și faptul că roțița nu poate fi mișcată și lateral. Programul are un grad de personalizare deosebit, deși controlul meniurilor nu este tocmai cel mai ușor. Performanța celor două rozătoare a fost destul de bună, ele fiind de încredere. Pentru mai multe detalii vizitați [www.a4tech.com](http://www.a4tech.com).

JACINT ERDEI  
jacint@pcgames.ro







# Cititorii întreabă...

## ... Lena le răspunde!

**Sugestie:** iubite cititorule, înarmează-te cu alune și bere, pentru că lungă lectură te așteaptă!

Dragi redactori PC Games 4 Fun, poate ați putea să mă lămuriiți și pe mine cu câteva chestii. Primul punct se referă la trilogia *Prince of Persia* și vreau și eu să știu de ce o ridicați atât de mult în slăvi când, de fapt, este o serie vai și amar de ea. Spun asta pentru că de curând am terminat și eu ultima parte a jocului, și anume *The Two Thrones* și am fost cu totul și cu totul revoltat de banii pe care multe din companiile care se ocupă cu producția de joace ni-i smulg din buzunare. Cumpăr și citesc lună de lună revista voastră pentru că îmi place conținutul ei și pentru că sunt curios ce jocuri și ce componente au mai apărut. Așa am citit articolele despre *Warrior Within* și *The Two Thrones*, în care băteați apa-n piuă: ziceați că *Sands of Time* a fost cel mai tare din serie și că *TTT* s-ar apropia de primul *PoP* din cauza decorurilor mai puțin sumbre ca cele din jocul precedent, *WW*. Vreau să spun că în afară de story-ul captivant al jocului, al întregii serii, jocul respectiv este slab. M-am apucat de seria *PoP* rela-

tiv târziu pentru că nu aveam placa video necesară (aveam un GeForce 4 care nu-mi permitea prea mult din cauza pixel shader 1.1.). Și uite că apar *WW* și

lui sau a programatorilor că mă apuc de joace când le-a trecut vremea!

Până la urmă l-am jucat și l-am terminat. În afară de cutscene-uri, care mă mai



*TTT* și tot citesc prin revista voastră, și prin altele de specialitate, cum le drege jocul ăsta. Mi-am zis, acu' că tot am sistem performant, ia să mă apuc și eu de joacele astea! Cum auzisem de la voi că are story cool și mie astea cu story chiar îmi plac... dă-i și joacă-le! M-am apucat de *SoT* și am fost puțin surprins de grafica lui, care este cam prea veche pentru perioada asta. Eh, zic, hai treacă de la mine, că nu e vina jocu-

delectau puțin, jocul mi s-a părut plictisitor, repetitiv. A, da, era să uit: mi-au mai plăcut acrobațiile, dar și astea până la un anumit punct, pentru că devin prea stresante. Și nici controlul eroului nu mi s-a părut chiar excelent, ceea ce era însă normal fiind vorba despre o portare de pe consolă. În rest mi-a plăcut la *PoP*: *SoT* ideea în sine. Bun!

Instalez *PoP WW* și mă apuc să joc. Nu prea am avut multe de obiectat. Ce să zic, atmosfera aia bacoviană chiar mi-a plăcut, având în vedere ce s-a întâmplat în primul joc și cum prințul mai crescuse și era marcat cu cicatricile războiului, atât la propriu cât și la figurat. Nu sunt rocker, dar muzica se potrivea perfect cu atmosfera și cu luptele. Deci, încă o bulină albă; la grafică nu am avut nimic de obiectat, chiar mi-a încântat ochii. A fost tare de tot, ținând cont și de grafica primului joc din serie. Acu' despre combat: am observat că nu prea v-a plăcut gore-ul destul de mult din joc și nici schemele sângeroase executate pentru liniștirea adversarilor. Eu nu pot spune decât că mi-au

plăcut și că se potriveau de minune cu atmosfera și muzica. Țin să menționez că nu sunt vreun sectant și nici nu îmi place violența excesivă. Mi-a plăcut de asemenea povestea, introducerea lui Dahaka, dar m-a dezamăgît controlul prințului și camera care îți sărea în nu știu ce colț când aveai mai mare nevoie de ea. Atât despre *WW*! Acum să trecem la ultimul din serie, *The Two Thrones*. Pe ăsta l-am terminat recent. Fiind ultimul din serie și apărând într-o perioadă când grafica face ravagii, am fost uimit când am văzut că nu diferă cu nimic de *WW*. Producătorii nu s-au chinuit deloc să adauge un poligon în plus. Controlul camerei și al prințului lasă iar de dorit. Este un joc de consolă care nu a fost suficient optimizat pentru PC. Când mă gândesc la *Riddick*, care a fost cel mai tare joc pe Xbox și a fost portat incredibil de bine... Băieții de la Starbreeze chiar au știut să profite de engine-ul *Doom 3*. Revenind, în a treia parte a seriei *PoP* mi-a plăcut continuarea story-ului și m-am delectat cu câțiva boși drăguți... dar plini de bug-uri, în loc să fie plini de poligoane. Chiar mi-au ieșit vreo 20 de peri albi la lupta cu twins! Mă uitam cu mirare la unele cutscene-uri făcute cu engine-ul jocului: cât de nasol poate fi realizat prințul! Măinile parcă-i sunt prinse la umeri cu două bolduri! Chiar nu știu ce aș mai avea de spus! Sincer să fiu, seria *PoP* nu prea are buline albe, în afară de capitolul story și feeling în *WW*. În rest, nu știu pentru ce l-ați aclamat atât de mult.

*Prey*-ul, l-ați criticat până v-ați rupt și, sincer, nu sunt de acord cu multe din spusele voastre. Unu la mână, aduce câteva chestii noi, cum ar fi portalurile și gravitația, dar e normal ca până la urmă să te plictisească... doar apar în tot jocul. Păi, voi ce-ați vrea?! 50% din joc să aibă chestii nice, cu care să ne distrăm, iar în







## Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr - Patriotu` - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr.

Dragă Patriotu`, pentru imaginea haioasă îți vom acorda numărul pe octombrie 2006 al revistei noastre!

**PCGames**

**TNT GAMES**

**Rush for Berlin**

Răspunde corect la întrebarea  
 “Cine este producătorul jocului  
 Rush for Berlin” și poți câștiga un joc original!

Răspuns:

### TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 3CD

☐ 3 luni - 34,45 RON

☐ 6 luni - 64,80 RON

☐ 12 luni - 121,50 RON

ABONAMENT PC Games cu DVD

☐ 3 luni - 34,45 RON

☐ 6 luni - 64,80 RON

☐ 12 luni - 121,50 RON

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de  I-am achitat cu mandat nr.   
 pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, județul Bihor.

Semnătura





restul de 50% chestiile alea să dispară sau să apară doar foarte puțin și în locul lor producătorii să introducă alte chestii mișto? Dacă asta v-a sictirit și plictisit până în măduva oaselor (portalurile și mersul pe pereți), atunci PoP-urile nu v-au plictisit cu aceleași acrobații timp de trei episoade? Sau *Oblivion* cu aceleași lupte, iar și iar, până se termina jocul??? Revenind la oile noastre, *Prey*, în afară de faptul că este o clonă de *Quake 4* și *Doom 3*, mi se pare un joc super bine randat. Adică, să aibă doar 1,6 GB și grafica aia care are un plus față de *Doom 3* sau *Quake 4*... sau comparându-l cu alte joace cu grafică realistă care au peste 3 GB... Story-ul,

hmm, chiar nu știu de ce l-ați criticat cu vârf și-ndesat din moment ce într-un shooter nu prea găsești story atractiv. Sau, mă rog, găsești, da' foarte rar! Dacă în *H-L2* tot mai mulgăștia de la Valve de pe Gordon săracu' câte un episod (nu știu până când, că doar nu i-o mai crește lui nenea Gordon un al treilea ochi și se dă de partea alienilor), în *Prey* mi se pare un scenariu neabordat până acum.

Pomeneam mai devreme că ar fi o clonă. Păi, spuneți-mi dacă greșesc cu ceva! Atât *Prey* cât și *Quake 4* au engine-ul lui *Doom 3*, dar în afară să facă hărți, arme și monștri noi, altceva nu au făcut. Și *Riddick* e făcut tot

## DESPRE TINE

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 10 octombrie 2006

### CHESTIONAR PC Games 4 Fun septembrie/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun  
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

#### HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

#### CD/DVD

10. Ce sugestii ai?

Nume/Prenume: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_

Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_ Cod poștal: \_\_\_\_\_ Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_ Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_

Specificați numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_ Venit/lună \_\_\_\_\_

Studii \_\_\_\_\_

#### YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

#### FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.  
☐ Da, dar sunt puține exemplare.  
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei  
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_  
 4. \_\_\_\_\_  
 5. \_\_\_\_\_

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculți frecvent?

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor  
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul  
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpărat o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată / cântărețul preferat

Nume/Prenume: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_

Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_ Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_ Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Specificați numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_ Venit/lună \_\_\_\_\_

Studii \_\_\_\_\_



pe engine-ul de *Doom 3*, dar *Starbreeze* a lucrat la el atât la grafică, cât și la gameplay și l-au cizelat cât au putut de bine.

Mai pomenești voi ceva cum că ar fi prea ușor. Mai bine nu vă mai gândiți că toate joacele care nu au „tycoon” sau „sims” pe lângă ele trebuie să fie grele. N-or fi grele pentru voi! Chiar credeți că puștanii de 14-16 ani care se uită la filme horror și porno sunt atât de pricepuți încât să termine rapid joacele pe care voi le considerați de nivelu' vostru? Average pentru voi poate însemna very high difficulty pentru alții, și mă refer în general la casual players și young ones. Eu am 20 ani, sunt la facultate în București și am terminat vreo 78% din ce ați terminat și voi (asta pentru că sunt genuri care nu mă atrag) și cumpăr PC Games 4 Fun cu DVD lună de lună. În ultimele două reviste ale voastre au fost multe articole cu care nu am fost mai deloc de acord. Nu știu ce să cred, dar aveți articole despre games care mă amuzau mult... parcă acu' sunteți cu pata pusă pe joace. Nimic nu vă mai satisface și dați în ele cu tot ce aveți mai bun.

Sper că nu v-am ofensat sau supărat. Ciao, vă salut! În speranța că ați citit scrisoarea mea, aștept un răspuns cât se poate de sincer.

Salut Cosmin,

Citind-ți scrisoarea mă întreb dacă nu ar fi mai bine să dureze vacanța mai puțin. Nu mă refer la conținutul epistolei tale, care este de bună calitate, ci la dimensiunea pantagruelică a acesteia! Luna asta am făcut o excepție din

punctul ăsta de vedere și am publicat materialul în întregime, dar te anunț că pe viitor va trebui să fii mai concis în exprimare.

Seria *Prince of Persia* este o referință în materie de Action, în special primele două părți, *Sands of Time* și *Warrior Within*. Cât despre *The Two Thrones*, nu țin minte să-l fi ridicat în slăvi. Din contră! După cum ai văzut, franciza PoP a scăzut calitativ pe joc ce trecea. Dacă *Sands of Time* ne-a readus pe monitoare un prinț mai apropiat de cel pe care-l cunoșteam din vechea serie (aia apărută în mileniul trecut, pe când mulți dintre jucătorii de azi se uitau pe Cartoon Network și de abia gângureau ceva despre lăptic, papa și pipi), cu mișcări care au făcut un gameplay unic la ora respectivă, un story foarte bine elaborat și un sistem de lupte bogat, *Warrior Within* a pășit pragul unei versiuni mai gotice, dar a păstrat toate caracteristicile gameplay-ului; nu a adus prea multe inovații și asta a însemnat începutul declinului seriei, chiar dacă puțini sunt cei care recunosc asta. Despre *The Two Thrones* nu cred că mai are rost să amintim prea multe. În afara câtorva momente memorabile de gameplay, jocul ne-a lăsat cu un sentiment de ușurare pentru că a marcat încheierea seriei.

*Prey*? Portalurile și gravitația sunt, desigur, noutăți, dar asta nu înseamnă și primăvara unui gameplay cursiv, ci mai degrabă o repetitivitate greu de îngurgitat după primele 2 ore de joc. După



„tutorialul” care a făcut și oficiile de demo, a urmat o oră de joc în care cred că am văzut tot ce era de văzut în *Prey*. După cele 2 ore, am mai urmat vreo 4 în care nu faci decât același și același lucru, fără ca măcar story-ul să-ți asigure ruperile de ritm necesare unui FPS de calitate. Dacă nici jucătorii casual nu reușesc să rezolve quest-urile acelea realizate cu engine-ul fizic (very clever!), atunci Houston, we have a problem! Nu am vrea să trebuiască să realizăm walkthrough-uri pentru FPS-uri. Ar fi dezgustător! Engine-ul lui *Doom 3* a fost un pionier al FPS-urilor moderne: *Riddick* și *Quake 4* sunt dovada cea mai evidentă. *Prey* nu a făcut însă nimic altceva decât să amestece niște ingrediente luate din *Doom 3* și *Quake 4*, peste care a presărat portalurile și wall-walking-ul, precum și un foarte original element de design de natură sexuală feminină (dacă există și din alea masculine, sunt convins că ni le

vei semnala) care se căsca prin joc la tot pasul. Crezi că nouă nu ne e ciudă că *Prey* nu a ieșit cum trebuia? Tocmai de aceea l-am criticat în acel mod și nu i-am iertat nimic. Cosmin, dragă, păreri critice de gaming coincid foarte rar cu cele ale jucătorilor, și motivele sunt evidente: de la dezvoltarea jocurilor la promisiunile producătorilor care, în unele cazuri, îți smulg zeci de pagini de preview, pentru ca rezultatul final să fie un fâs. Punctajul unui joc reflectă opiniile redacției despre întreg, nu despre un feature sau altul. Întregul contează! Și nu uita importanța prețului unui joc nou! Suntem siguri că sunt foarte puțini jucători români care să țină neapărat să scoată bani din buzunar pentru *Prey*. Dacă nu ne crezi, interesează-te!

OK, hai că ne-am lungit cât pentru o zi de vară! Îți mulțumim pentru această scrisorică și te mai așteptăm cu critici și sugestii.





# Răzbunarea unui succubus

**E**ra o zi destul de caldă în subterane, lava devenise ceva mai fierbinte, și iarna aspră de afară, marcată de lipsa alimentelor, nici că se simțea. Pentru depozitul de carne, responsabil cu hrana atât a animalelor de companie ale demonilor, cât și cu cea a vasalilor lor umani, ziua era însă cât se poate de reușită, dat fiind că era multă lume acolo profitând de foamea celor de sus.

Succub-ul intră în rând. Coada pentru hâlcile imense de carne era destul de lungă azi, dar, datorită noului ajutor de măcelar, totul devenise mai rapid în ultima vreme. Succub-ul, pe numele său Yronne, remarcă interesul și privilegiile respectivului individ cu mare plăcere, dar niște chicote din spate o călcară pe nervi la fel de insistent precum cizmele ce o nimeriră exact pe coada lunguiață și roșie.

- Ce privire, ai, dragă...

- Daaa, parcă m-ai și dezbrăca deja!

- Da' cărați-vă o dată în...! Și lăsați oamenii normali în pace, urlă Yronne nervoasă.

- Depinde ce înțelegi prin oameni normali, chicotii din nou bărbatul din spatele ei care, culmea, era și trecut de prima tinerețe, iar femeia de lângă el pălea în fața unei harpii, într-atât de frumoasă era.

- Lăsați, doamnă, știți cum sunt vasalii ăștia umani!

Mulțumită de consolarea ajutorului de măcelar, Yronne zâmbi fermecător spre el.

- Dar și tu ești uman, din câte văd.

- Da, doamna, da' știți cum e cu cei crescuți aici. Suntem practic demoni, în afară de corp. În rest... cred că știți de fapt cum suntem, doamna.

Băiatul încercă și el să zâmbească cât mai seducător, mai ales cu subînțeleș, dar din păcate nu-l prea ajuta gura cam largă și strâmbă. Yronne se întrebă cum puteau oamenii să fie așa de neciopliți și creduli, dar mai ales cum de puteau zice de atât de multe ori "doamna" în loc de "doamnă". Probabil o chestie din popor. Ceea ce dovedea că băiatul era cam țăran de felul lui, se putea însă trece ușor cu vederea...

- Știi, nu mi-ai zis cum te cheamă. Poate îmi voi aminti când voi avea nevoie de ceva.



- Mă onorați, doamna, sunt Antonio.

- Interesant, cred că vii de prin părțile calde, nu?

- Da, doamna, sunt obișnuit cu temperaturile foarte, foarte ridicate, spuse el încercând un zâmbet și mai sugestiv, apoi îi întinse Yronnei un pachet mare de carne.

Oftând și rugându-se să nu cumva să mai vadă vreun zâmbet de țăran în viața ei, Yronne încercă să-l ademenească pe tânărul musculos, dar prostănac.

- Te-ar deranja să lași puțin depozitul și să mă ajuți cu pachetul ăsta mare? Să mă conduci adică.

- Sigur că da, doamna! Orice doriți! Imediat! Eeeeeeeooooo, lume, se închide prăvălia, gata! Veniți mai târziu!

El însuși sări peste tejghea în timp ce iubăreții din spatele succub-ului protestau zgomotos, aruncând diverse injurii spre frumoasa diavoliță, dar aceasta plecă îngâmfată, cu noul pion după ea, cărându-i pachetul de carne.

- Ia zi-mi, Antonio, cine erau ăia doi, vasalii? Și mai ales, ai cui?

- Mi se pare că ai lui Xyerifon, demonul eretic din Turnul de Miazănoapte. Cel de la graniță.

- Foarte, foarte interesant! Și ce ar fi vrut Xyerifon de la niște proști?

- Cred că au niște pământuri importante deasupra.

- Ești foarte isteț, Antonio, să știi! - mii de draci, dacă mai zâmbește o dată... gândi ea, dându-și ochii peste cap în timp ce inevitabilul se produse: un zâmbet strâmb rău și știrb.

Ajunși la reședința vulcanică a Yronnei, cei doi intrară, împreună. Ei tocmai îi venise o idee splendidă, chiar genială. După mult, mult timp, Antonio ieși singur, cu bucățele de lavă prin păr și o privire fanatică.

## Castelul vasalilor Tinissir

O umbră masivă reuși să se strecoare neobservată pe lângă straja adormită de mult. Printre galeriile cu tablouri, manechinele prezentând armuri, sau mobilierul luxos, umbra realiza un slalom abil și parcă informat dinainte. Iar dintr-un fel de cutiuță scotea semințe ciudate pe care le arunca prin toate camerele, fără să pară a le mai termina. Odată ajuns în fața ușilor dormitorului vasalilor, se opri un moment, își puse la îndemână un cuțit mare de măcelar și cutiuța cu semințe. Intră apoi, având grijă să nu facă zgomot.

Vasalii Tinissir dormeau duși, ba chiar delicata și sfrijita doamnă se mai făcea auzită din când în când - sărăcuța de ea dormea pe spate, cu gura întredeschisă. Cât despre domnul Tinissir, era întins, pe burtă din fericire, în fundul gol, în mijlocului patului. Doar pentru a dormi în așa fel, lungit cât era el de lat, chel și bubos, și merita din plin răzbunarea frumoasei și aprigei Yronne, își spuse intrusul, scârbit și el de nevolnicia celor doi nobili.

Cu multă abilitate, aruncă o sămânță direct în capul doamnei uscățive care se trezi imediat cu un sunet și mai pătrunzător decât înainte, ceea ce avu efectul de a-l trezi și pe soț. Acesta, speriat, strigă după gărzii, dar somnul acestora era așa profund încât nimeni nu veni în ajutor. În schimb, intrusul aruncă în jur semințe, stârnind indignarea doamnei Tinissir.

- Vei regreta amarnic insulta asta când o să îi povestesc stăpânului nostru! urlă ea din pat, în timp ce domnul Tinissir sărea furios, berbecește, spre intrus.

Singura lui replică înainte de a



tăia mâna soțului fu:

- Îmi pare rău, doamna, nu e nimic personal. Dar noi, demonii, suntem deranjați de oamenii obraznici.

Apoi, măcelarul sări pe fereastră, aterizând – din nenorocire – într-una din țepușele șanțului de apărare și nu în iaz, cum intenționase.

#### **În turnul de Miazănoapte, baia de lavă a lodrului Xyerifon**

Demonul trânti de câteva ori cu coada lui spinoasă în lavă, împrôșcând toți pereții.

- Noroc că sursa este... naturală, Xyeri, dragă, spuse amuzată Yronne. Ai un avantaj imens cu bazinul ăsta natural, lava îți vine imediat, în orice cantitate, direct din străfundurile...

- Termină odată cu lava! Mi-ai distrus un castel și doi vasali pe care-i aveam la gheara de la degetul mic într-o singură noapte! Una singură!

- Dar gândește-te puțin, dragule...

- Nu, nu, nu! Nu mă mai gândesc la nimic decât că următorii vasali iar vor organiza revolte și vor încerca să scape de dominația demoniacă!

- Încearcă să privești partea bună a...

- Partea bună? Partea bună?! Cei doi Tinissiri aleargă prin castel, nebuni, iar creaturile tale îi urmăresc și-i hărțuiesc în permanență! Îi înnebunesc și mai tare! Iar eu nu pot face nimic cu locuința aia din cauza lor și a hoardei de animale create din semințe cu sânge!

- De parcă nu o meritau, zău, știi prea bine de câte ori te-au enervat și pe tine! Erau niște ticăloși aroganți și cât se poate de proști!

- Nici măcar nu trebuia să știi asta, detalii ca astea nu se dezvăluie supușilor din pătura inferioară.

Demonul se așeză, obosit, pe marginea bazinului. Yronne se apropie înot și îl trase de un corn de pe spinare.

- Hai mai bine în lavă, e excelentă. Nu te mai gândi la ăia doi,

am eu grijă să-ți gădesc vasali potriviți! Și cred că niște demoni inferiori ar putea fi chiar interesați de proprietatea aceea. Gândește-te doar...

Xyerifon își smulse nervos cornul cu o mișcare bruscă a umărului.

- Nu am nevoie să mă gândesc la nimic! Și dacă stau să mă gândesc bine, nici măcar nu ar trebui să fii aici!

- Ți-am zis să te gândești la posibilitatea unor demoni inferiori ca vasali, mulți ar aprecia un castel cu asemenea posibilități de distracție.

- Lasă-mă cu distracția ta, nici măcar pe mine nu mă amuză! Și parcă ți-am zis eu ție ceva, adică să nu vii mai târziu să-mi scoți ochii cu aventura aia. A fost o greșală imensă și era să mă coste granița!

- Xyeri, eram doar un mic succub inocent pe atunci, nu puteai pretinde nimic din partea mea. În afară de ceea ce ai obținut, desigur, chicoti ea văzându-i expresia. Dar acum s-au schimbat lucrurile.

- Da, văd, ești un succub inocent și complotist.

- Sigur că nu, prostituțule, m-am maturizat, știu exact ce vreau și, de obicei, știu și cum să ajung la ceea ce vreau. Iar acum, vreau să fiu partenera ta.

- Ai înnebunit de tot, Yronne! Ai distrus un castel și un ajutor eficient de măcelar doar ca să-mi atragi atenția.

- Nu, a fost mai mult de răzbunare. Dar îmi place la nebunie continuarea. Mai ales felul în care îmi spui Yronne...

Succub-ul îl trase pe Xyerifon de coadă și acesta se prăbuși cu un pleoșcăit strașnic în bazin.

- Hai, nu mai șovăi atât! insistă ea masându-i spatele spinos.

Demonul oftă și se lăsă pe mâna ei, gândind că poate nu era așa rău să aibă o parteneră.

Yronne zâmbea, în schimb, mulțumită de întorsătura lucrurilor. O simplă răzbunare încununată de succes! Asta da, viață de succub proaspăt avansat în elita demoniacă!

KARYONNA



## Din nou, liniște

Lumea vine și pleacă din redacție după cum le tună. Mai ales acum, că e concediu. Redactorul nostru șef a decis să fugă din țară pentru două săptămâni împreună cu soția și i-a lăsat fratelui Mircea pe cap toate greutățile. Acum stă bine mersi la soare, undeva prin Caraibe, cu o nucă de cocos în mână dreaptă și cu pipa în mână stângă, în timp ce eu încerc să vă aduc la cunoștință că marele eveniment din Leipzig, Games Convention-ul ce amenință serios supremația E3 în domeniu, se apropie cu pași repezi. Evident, vom avea un special de toată frumusețea, realizat în deja-clasicul nostru stil profesionist. Vă vom ține la curent cu tot ce se petrece în spatele scenei. Pe lângă agitația asta, nu vom uita să vă prezentăm un joc-două, nu prea multe, căci producătorii sunt la relantiu în această

perioadă. Cu puțin noroc, Dark Messiah of Might and Magic ne va bate la ușă, iar noi vom avea șansa să îl disecăm cum scrie la carte. Amatorii de beșici umplute cu aer se pot pregăti pentru un nou titlu din franciza FIFA, în timp ce Deep Silver ne amenință cu Paraworld. Faces of War, de la Ubisoft, ne duce de mână pe meleagurile aprige ale celui de-al doilea Război Mondial, în timp ce Age of Pirates: Carrabian Tales ne cadoriște cu papagali, cufer pline de comori, precum și alte bunătăți din lumea magică a piraților. Liniștită perioadă de an în ceea ce privește fenomenul ludic.... Dar e doar liniștea dinainte de furtunii.

Jackass Thompson  
paul@pcgames.ro





# HAPPYDISPLAY

Găsești mai multe pe [WWW.HAPPYDISPLAY.RO](http://WWW.HAPPYDISPLAY.RO)

Primești sigur ce ai comandat!  
trimite codul la **1488**  
Exemplu: PCG(spațiu)XXXXXX

## WALLPAPER COLOR



## ANIMATII



## LOGO-URI OPERATORI ȘI FOTOGRAFII SMS



## EFECTE SONORE

*** TRĂZNITE ***		Iari, iari	PCG 500430
Trezește-teeee!	PCG 501125	Câscat	PCG 500432
Tocmai ți-ai activat un virus	PCG 501124	Happy Birthday	PCG 500333
Ții, te rog apasă pe butonul verde	PCG 501123	Ho,ho,ho, ha,ha,ha	PCG 500338
Te suna băbăciunea ta, te sună nevastă-ta	PCG 501122	Hasta la vista,baby	PCG 500571
Suuu, sun, suuuu	PCG 501121	Express message	PCG 500870
Sună dentistul	PCG 501120	NY message	PCG 500873
Sonerie asta mă enervează	PCG 501119	Claxon	PCG 500544
Șefuu, te sună un dobitoc	PCG 501118	*** EFECTE***	
Șefa, te sună un sclav	PCG 501117	Bebeluș	PCG 500428
Nimeni nu mișcă nici un fir de păr	PCG 501116	Jupii	PCG 500427
Ții țin pumnii prietene!	PCG 501115	Telefon din 1960	PCG 500361
Îmi pare rău, tare răăuuuu	PCG 501114	Orgasm	PCG 500299
Idiotule, tampitule, cretinule	PCG 501113	Răgăit	PCG 500234
I am James Bond	PCG 501112	*** SEXY ***	
High să	PCG 501111	Bombonico, răspunde-mi...	PCG 501021
*** ALTELE ***		Bună baby, sunt iubul tău, raspunde-mi...	PCG 501022
6 Păruri	PCG 500495	Bună iubitel, mergem la o cafea...	PCG 501023
Bebeluș răsând	PCG 500429	Hey, sexy, răspunde-mi	PCG 501026
Aglomerate	PCG 500426	Înima mea îți aparține iubite	PCG 501028

Pentru a putea comanda, trebuie să ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă: \*222 pentru rețeaua Comnet Vodafone, \*451 pentru abonamente Orange, \*444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi setează-ți serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil - trebuie să ai setarea făcută pe opțiunea „Always”. Lista completă cu telefonatele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe [www.happydisplay.ro](http://www.happydisplay.ro). Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK”. Vezi prima apăsare de conectare la Wap, apăsă pe „Yes”, apoi descarcă comanda și o salvezi pe telefon. Produsul comandat îl găsești apoi în meniul corespunzător (melodii de apel, setări display, java world, etc). Poți trimite SMS doar în România, în rețelele Comnet, Vodafone și Orange. Prețul pentru un SMS este de 1,5 USD (fără TVA). Pentru o comandă completă, doar pentru animații și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Infoline: 0722 646 444, 0745 646 433, L.V. 9.00 - 18.00. [reclamatii@happydisplay.ro](mailto:reclamatii@happydisplay.ro)

## MELODII DE APEL

MELODII	POLI	MONO	MELODII	POLI	MONO
**** HIT-URI ROMANEȘTI ****					
Activ - Zile cu tine	PCG 501127		Nicolae Guta - Ești printesa vieti mele PCG	501178	
A. Popescu - Lacrimi de iubire PCG	501130		Nicolae Guta - Luna și stele PCG	501177	
Akcent - Jokero	Hit PCG 501131		Adi de la Valcea - Pentru cine... PCG	501175	
Anda Adam - Ajutor	Hit PCG 501133		Adi de la Valcea - Suparat Hit PCG	501174	
Anna Lesko - Anicka Maya	PCG 501135		Adi Minune - Ce miracol ce minune PCG	501173	
Bambi - Come into my life	PCG 501136		Adi Minune - Asa trec zilele mele Hit PCG	501172	
Class - Na na na	PCG 501137		Adi Minune - Danseaza te invit... PCG	501171	
Corina - Fara tine	PCG 501138		Adi Minune - Eu sunt un pusti deștept PCG	501170	
Cream/CRL - Nu din prima seara	PCG 501140		** MELODII INTERNATIONALE **		
Cristina Grasu XXL - Totul pe o carte	PCG 501141		Scooter - Maria Hit PCG	501184	
CrushiA, Ungureanu - Plang Noptile	PCG 501143		Moby - Extreme Ways	PCG 501085	PCG 12673
Delia - Ziua Ta	PCG 501144		O-Zone - Mai la Hi Hit PCG	501084	PCG 12672
Fly Project - Raisa	PCG 501145		Run DMC - Christmas In Hollis	PCG 501083	PCG 12671
Impact - Uhh uhh	Hit PCG 501146		Rammstein - Asche zu Asche	PCG 501082	PCG 12670
Keo - Azi vii, maine pleci	PCG 501147		Nsync - Its Gonna Be Me Hit PCG	501080	PCG 12668
Lavinia - As zburat	PCG 501148		Sasha - Calling Your Name	PCG 501078	PCG 12666
Lavinia - Perechea ta	PCG 501149		Aqua - Doctor Jones	PCG 501077	PCG 12637
Loredana - Le le	PCG 501150		Sean Paul - Check It Dreeply	PCG 501074	PCG 12663
Luminita/Sistem - Let me try	PCG 501153		Kanye West - Diamonds Hit PCG	501071	PCG 12660
Mandinga - Soarele meu	PCG 501154		Mary J Blige - Ooh	PCG 501069	PCG 12658
Mihai Traistariu - Tornero	PCG 501155		Daddy Yankee - Gasolina Hit PCG	501067	PCG 12653
Morandi - Fallin Asleep	PCG 501156		Chris Brown R. Just Santana - Run It PCG	501066	PCG 12652
Parazitii - Praf	PCG 501161		P. Dolls R. B. Rhymes - Dont Cha	PCG 501065	PCG 12651
Pepe - Inima nebuna	PCG 501163		Busta Rhymes - Light Ya Ass On Fire	PCG 501063	PCG 12649
Sexy - E treaba mea	Hit PCG 501164		B. Spears & Madonna - Me Against...	PCG 501062	PCG 12648
Smiley and Delia - Secretul Mariei	PCG 501165		Blur - Out Of Time	Hit PCG 501060	PCG 12645
Stefan Banica Jr. - Veta	PCG 501166		Bob Sinclair - Love Generation	PCG 501059	PCG 12645
Zdob și Zdob - Boonika bate toba	PCG 501167		Basement Jaxx - Oh My Gosh	PCG 501057	PCG 12643
Alb si NPCGru - Fara Sens	PCG 501168		Beastie Boys - Fight For Your Right	PCG 501053	PCG 12639
**** MANELE ****					
Costi - Baila Loca	PCG 501183		Avril Lavigne - He Wasnt	PCG 501052	PCG 12638
Vali Vele - Hai joaca nevast!	Hit PCG 501182		Aqua - Barbie Girl	PCG 501050	PCG 12635
Vali Vele - Tu esti lena visurilor mele	PCG 501181		Air - Alpha Beta Gaga	Hit PCG 501049	PCG 12634
Vali Vele - Eu daca mor tu o iei	PCG 501180		Ashanti - Happy	PCG 501047	PCG 12632
Nicolae Guta/Susanu/Claudia - Da 100.	PCG 501179		Chico - Its Chico Time	PCG 501046	PCG 12631
			112 - Na Na Na	Hit PCG 501045	PCG 12630
			Ashanti - Only U	PCG 501044	PCG 12629

## JOCURI JAVA

Să construiești un circ în oraș sună grozav, așa e? Sim Town este o simulare a unei metropole în care tu poți face planurile orașului, poți fi un magnat sau chiar guvernatorul. Astăzi ai un cuvânt de spus în privința arhitecturii orașului!

**JAVA PCG 708912**

SWAT este elita forțelor poliției de intervenție rapidă. Este special antrenată și echipată să rezolve cele mai periculoase situații de criză: luări de ostatici, jafuri, amenințări cu bomba...

**JAVA PCG 708823**

1989: în inima junglei mexicane, agentul sub acoperire Cruz se luptă cu poliția militară să ajungă la bordul unui avion ca să plece acasă. Dar nu a reușit...

**JAVA PCG 708825**

Fii ghid pentru Evelyn și Rick prin vechile cripte și morminte din Hamunaptra pentru a preveni dezastul!

**JAVA PCG 708824**

Ești pregătit să experimentezi cel mai rapid și furios joc de rally? Găsește cel mai rapid traseu în peisajul tridimensional color.

**JAVA PCG 708835**

Este un joc 3D. După un accident inexplicabil, experimente genetica cu virusul mutant XB-4A au scăpat de sub control iar laboratorul a fost acoperit de floare. Ai fost desemnat cu un obiectiv periculos, acela de a investiga condițiile în care s-a petrecut acest incident.

**JAVA PCG 708849**

Tom Carnacki este hăituit până în adâncurile iadului, având doar o pușcă pentru a ține în frâu o legiune de bestii. Este o aventură terifiantă în adâncurile iadului pentru un singur jucător.

**JAVA PCG 708835**

Bazat pe faimosul joc de consolă SCI pentru PC, această variantă pentru mobil te aruncă în mijlocul Războiului din Golf din 1991. Ca elită în "A Squadron", trebuie să îndeplinești numeroase misiuni, chiar în umbra liniei inamice.

**JAVA PCG 708896**

Race2Kill constă într-un joc unic de acțiune cu împușcături. Cursa nu este o simplă întrecere, ci este o luptă continuă între conducătorii auto ce folosesc rachete și ulei. Câștigă negle bari după fiecare etapă și îți vei putea îmbunătăți mașina...

**JAVA PCG 708851**

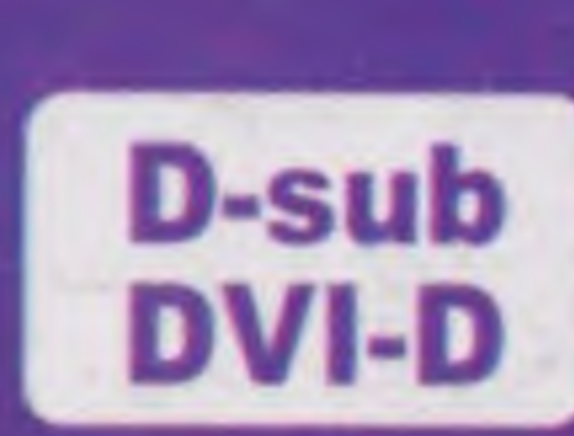


Pune-ți centura

și trăiește senzația celor **2ms** timp de răspuns



Monitor BenQ FP93G X LCD



**19** Inch

1280x1024  
**SXGA**

Brightness  
**300** cd/m<sup>2</sup>

Contrast  
**700:1**

**BenQ**

Enjoyment Matters

BenQ.ro